



**ADOLESCENTES EN LA RED SOCIAL FACEBOOK:
IDENTIDAD VIRTUAL Y JUEGOS DEL LENGUAJE.
ESTUDIO DE CASO: MÉXICO Y COLOMBIA**

MARIA DEL SOCORRO CASTAÑEDA DÍAZ

Índice

	Introducción	9
1	Antecedentes: la masificación del uso de Internet	21
cap.	1.1. Internet, aparente señal de desarrollo	25
	1.2. Estadísticas sobre la presencia de Internet en América Latina y El Caribe	31
2	Uso de Internet y el auge de las redes sociales	43
cap.	2.1. Redes sociales y redes sociales virtuales	52
	2.2. Las redes sociales virtuales como forma de vida	63
3	Facebook, panoptismo y ciberacoso	81
cap.	3.1. Facebook, el moderno panóptico	83
	3.2. Identidad e identidad virtual	99
	3.3. Los juegos del lenguaje en Facebook	116
	3.4. El panóptico y sus riesgos: el ciberacoso	142
	3.5. Ciberacoso en América Latina: casos en México y en Colombia	160
4	Adolescentes de México y Colombia en Facebook: estudio de caso	169
cap.	4.1 Resultados de las entrevistas y análisis de los perfiles Facebook	179
	Conclusiones	279
	Fuentes de consulta	295
	Anexos	313

A mis padres, Francisco y María Elena, donde estén,
aunque están conmigo siempre

A Lorenzo Bellotti, por su paciencia y su compañía

A mi Tita, por haberme enseñado las primeras letras

A Alicia, por haber estado y seguir en todo momento a mi lado

A Alito, Norma, Daniel, Ana, Ludovica y Alejandro

A Mónica Acevedo, Amelia Cruz, Maru Castañón, Paty González,
Gaby Núñez, Maribel Mireles, Elsa García, Sandra Tourlay, Gloria Pérez,
Pepe Contreras, Luis González, Martín Franco, por ser mis amigos del alma

Agradecimientos

Ser agradecida es una virtud, lo sé. Por eso dejo testimonio de mi reconocimiento a quienes hicieron posible, de una u otra manera, llegar al final este camino, que fue mucho más largo de lo previsto.

Gracias infinitas a:

Ángeles María del Rosario Pérez Bernal, por su apoyo y su afecto.
La vida separa y vuelve a reunir. Siempre.

María Luisa Bacarlett Pérez, porque sin su idea de Wittgenstein nada habría sido posible, por su sencillez, por su buen humor, porque todo lo hace con cariño y contagia.

Norma Baca Tavira, por ponerme de frente a mí misma
y ayudarme a enfrentar mi propia impaciencia.
Por mostrarme que siempre es posible aprender.
¡Y apenas estamos empezando!

Miguel Ángel Sobrino,
por su paciencia infinita con la oveja descarriada.

Mario Magallón Anaya, con mi respeto y mis mejores deseos.

Yolida Ramírez, Alba Diela Zapata y Carolina Romero,
porque gracias a ellas, Colombia está siempre en mi corazón.

Esther Álvarez Bolaños, por su apertura, su disponibilidad
y su interés en mi trabajo.

A las y los adolescentes que enriquecieron no solamente mi trabajo,
sino mi vida, con sus testimonios y su buena disposición.

A todas las personas que de una manera u otra hicieron posible
este trabajo que para mí significa tanto.

Introducción

En la segunda década del siglo XXI, la sociedad red se ha convertido en una realidad en buena parte del planeta, donde se está cumpliendo el principio de que “Internet es ya y será aún más el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una nueva forma de sociedad...” (Castells, 2000:3). De hecho, 18 años después, la afirmación de Castells resulta más bien una profecía cumplida, pues todo parece indicar que un importante número de personas en el mundo ya no puede prescindir de mostrarse a través de Internet, aun en las actividades más banales e incluso en las acciones más personales, pues según cifras publicadas por las empresas *We Are Social* y *Hootsuite* (2018), hasta enero de ese año, había en el mundo 4021 millones de usuarios de Internet, es decir, 53 por ciento del total de habitantes del planeta, mientras que los usuarios activos de redes sociales a nivel global eran 3196 millones.

Sin embargo, esa sociedad red, donde los instrumentos tecnológicos son el principal eje, no funciona a merced de éstos, sino que más bien gira alrededor de los conceptos que se van creando a partir del uso que se da a tales instrumentos. Así, por ejemplo, un dispositivo electrónico (un *smartphone*, una tableta, una *lap top*) deja de ser solamente un artefacto elaborado a partir de la mezcla de componentes electrónicos, para, en la práctica, convertirse en un concepto, mismo que puede ser “comunicación”, “información” o incluso “socialización”. Es decir que, de acuerdo con el uso que se le da, el instrumento se vuelve concepto, en este caso específico, el dispositivo electrónico deja de ser simplemente un conjunto de circuitos organizados para cumplir una función a partir del uso de señales eléctricas, y es entendido más bien como una posibilidad de información amplia e inmediata, o de contacto con el mundo cercano y lejano.

Es decir, los dispositivos en sí mismos no tienen un valor o un significado, pero sus funciones y alcances representan para quienes los utilizan mucho más que poseer un aparato: son una especie de llave que les abre las puertas de un lugar en el que las posibilidades de informarse y comunicarse parecen ilimitadas.

Así, los instrumentos —desde los más rudimentarios hasta los más sofisticados— pueden considerarse pensamientos encarnados. Esto no quiere decir que un instrumento contenga el pensamiento que lo ha producido, sino que su interacción con el sujeto produce pensamiento en términos de una profunda remodelación de los modos y las posibilidades de habitar el mundo (Moriggi, 2009).

Este trabajo comienza con la consideración de que el uso de Internet, la participación en la red social Facebook y el ciberacoso, tienen relevancia en América Latina y El Caribe. En el Capítulo 1 se busca plantear la importancia del uso de Internet en la vida cotidiana, considerando la posibilidad de que esas más de 4 mil millones de personas que hoy tienen acceso a la red de redes hayan modificado algunos aspectos de su rutina diaria gracias al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Luego, se presentan estadísticas que permiten observar cómo, en términos efectivos, en la realidad latinoamericana hay un uso importante de Internet que, además, se ha venido incrementando notablemente en la región, con cifras que muestran, por ejemplo, que de enero de 2003 a enero de 2013, países como Argentina y Venezuela tuvieron un aumento de 48 por ciento de usuarios.

Así, con base en algunos datos duros referentes al uso de las TIC, se podrá comprender mejor cómo su masificación ha contribuido a transformar la manera de vivir, a partir de su introducción en la vida cotidiana. La aparente cercanía entre las personas y la inmediatez en la interacción, son pilares de la percepción del entorno de quienes, con un dispositivo electrónico en la mano, conectados prácticamente en cualquier momento y en cualquier lugar, han creado paulatinamente no sólo un nuevo modo de comunicar, sino una forma diferente de percibirse y percibir a los demás y, por ende, de relacionarse con ellos.

De esta manera, en el Capítulo 2 se busca mostrar el modo en que el uso de la tecnología ha ido transformando la vida de las personas. En el apartado se especifican las diferencias entre nativos y migrantes digitales. Se explica cómo uno de los fenó-

menos más importantes surgidos en los últimos tiempos como consecuencia del uso de las TIC, es la presencia de un nuevo lenguaje utilizado y creado principalmente por los llamados nativos digitales, entendiendo el término como aquellos individuos que “han nacido y se han formado utilizando la particular ‘lengua digital’ de juegos por ordenador, video e Internet” (Prensky, 2010:5).

Vale aclarar que, al hablar de nativos digitales no se hace referencia estrictamente a una categoría etaria, sino a aquellas personas que, por haber nacido en una determinada época, y haber contado con las condiciones socioeconómicas necesarias, han tenido acceso y han utilizado los instrumentos tecnológicos desde muy corta edad. Lo que Prensky señala como “particular lengua digital” puede ser considerada una nueva manera de comunicar que obedece a códigos propios creados en y para la red. Es un lenguaje que se ha originado en el ciberespacio y es importante analizarlo, porque comprenderlo implica entender una parte importante del modo de vida actual de una buena parte de la población del mundo, ni más ni menos que 53 por ciento del total de los habitantes del planeta que son usuarios de Internet, que ya “es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social” (Castells, 2000:1).

En el citado capítulo, se explican también semejanzas y diferencias entre las redes sociales reales y virtuales, con la intención de continuar con la propuesta de que el uso de las redes sociales en Internet se ha ido afianzando como una forma de vida, en términos acordes con el filósofo austriaco Ludwig Wittgenstein.

Y aquí, al mencionar por primera vez a Wittgenstein, es pertinente aclarar que, siendo este un trabajo realizado con una perspectiva social y humanística, elaborado además por una comunicóloga y no por una filósofa, se hace necesario un acceso indirecto a las reflexiones del filósofo austriaco, es decir, se han utilizado prioritariamente las propuestas de los estudiosos que lo interpretan, más que las citas directas a su obra.

De igual manera, en el trabajo se echa mano de propuestas y pensamientos diversos, y se cita a los estudiosos de Ludwig Wittgenstein lo mismo que a Michel Foucault o Zygmunt Bauman; al hacerlo, se pretende mostrar las diferentes facetas y

modos de estudio que puede tener un fenómeno tan actual como el uso de las redes sociales, en este caso entre las y los adolescentes.

Así, observar la vida cotidiana de la sociedad red invita a pensar que la interacción de los individuos es ya una forma de vida, en términos de Ludwing Wittgenstein, como se explicará en el desarrollo de la investigación. En ella existe un lenguaje particular, creado a partir de códigos que no se han establecido en un momento preciso, pero que los usuarios de Internet comprenden, y, sobre todo, aceptan como reglas de un juego en el cual deciden participar.

En el Capítulo 3 se plantea que el modo en que funciona la red social virtual Facebook puede ser equiparado a un panóptico, virtual y de enormes dimensiones, que, sin embargo, es parte de la realidad, es decir, como se explicará, se trata de una especie de subsistema virtual que se ubica en un sistema no virtual. Así, la propuesta es que, en el panóptico-Facebook, los usuarios no tienen miedo de ser observados, por el contrario, se complacen porque son noticia y, en lugar de tener miedo a ser objeto de escrutinio permanente, los participantes viven con el ansia de no ser considerados, de permanecer anónimos y/o ignorados por la comunidad virtual a la que pertenecen porque así lo decidieron.

La red social Facebook, vista como un panóptico virtual, tiene como principal sanción excluir a los usuarios, además de que la vigilancia y control sobre lo que es admitido o no, son ejercidos no sólo por la propia empresa, sino también por los usuarios, que buscan la inclusión y para ello, se comportan de acuerdo con las reglas del juego, se vuelven vigilantes de los comportamientos de los otros y saben que a su vez, son vigilados por los demás participantes.

En el mismo apartado, se busca explicar que los adolescentes usuarios de Internet, particularmente de las redes sociales virtuales, y concretamente de Facebook, crean, para participar en ésta, una identidad virtual en la cual resaltan determinadas características de su personalidad y discriminan otras, siempre con la intención de ser aceptados por la comunidad e incluidos en ella.

De esta manera, se explica cómo, través del tiempo, se ha discutido y analizado desde diferentes perspectivas el concepto de identidad, sin que hasta ahora haya habi-

do un consenso para definirla. La identidad ha sido vista a partir de su raíz etimológica (*identitas*, es decir, “igual a uno mismo”), y ha sido un asunto que ha interesado a antropólogos, geógrafos, historiadores, politólogos, filósofos, psicólogos y sociólogos.

El planteamiento incluye también la propuesta de Zygmunt Bauman, que señala que las personas enfrentan la exigencia de tener una identidad flexible y versátil, una “identidad líquida”.

Luego, se habla de que el auge de las TIC ha hecho que las personas que participan en ese contexto decidan identificarse a partir de un universo de opciones que adoptan o descartan, intentando con ello adaptarse y pertenecer (o no) a diferentes ambientes virtuales.

En el mencionado capítulo, se especifica que el concepto de identidad virtual hace referencia a las características y comportamientos que las personas manifiestan cuando usan las TIC como instrumento para relacionarse con alguien más, ya sean en redes sociales, en chats, blogs, etc. Así, se explica que la identidad virtual es parte de la persona, aunque no tenga que ver directamente con su cuerpo físico. Se especifica también la complejidad del concepto, sobre todo si se considera que Internet da la posibilidad de inventar nombres y exacerbar características o incluso agregar otras que tal vez en la realidad son inexistentes o son menos evidentes.

En este sentido, se afirma que las redes sociales virtuales son uno más de los espacios sociales en los que las personas se mueven. Por ello, un cambio de imagen física o de nombre que se muestra en el mundo *online* no necesariamente implica disociación entre la persona y el mundo real, sino más bien con una forma en que ésta decide interactuar en ese ámbito de su vida.

Asimismo, se especifica que hay una dinámica que implica “estar” en un lugar real y en uno virtual, alternándolos e incluso “viviendo” en ellos al mismo tiempo, y que esta dinámica es una acción prácticamente normalizada, producto del uso cotidiano de Internet.

En el apartado 3.3. se describe y delimita a la red social Facebook, como elemento importante de estudio en este trabajo, detallando los pasos que los usuarios deben seguir para inscribirse y mostrando cómo la empresa solicita datos que luego

utiliza con fines comerciales, o en qué manera condiciona y limita las emociones de los usuarios, todo esto probablemente sin que ellos presten particular atención a lo que les piden, en la prisa por inscribirse.

Lo que se propone en la mencionada sección es que Facebook como empresa, plantea las primeras reglas de los juegos del lenguaje, definiendo el modo en que los usuarios se comportarán y dejando muy claros los límites que éstos no pueden traspasar. Asimismo, se reitera que, dado que la red social es una parte fundamental de la investigación, y se considera como uno de los terrenos en los que se crean las identidades virtuales y se desarrollan los juegos del lenguaje, resulta fundamental conocer los detalles de cómo funciona y lo que pide (como empresa) a quienes están interesados en utilizarla.

Además, se muestra cómo los juegos del lenguaje que los usuarios desarrollan en Facebook tienen diferentes variedades lingüísticas y otros instrumentos de comunicación, como algunas opciones fónicas o gráficas, y entre ellas eligen las que consideran más convenientes para interactuar. Dicha elección puede ser consciente o no, pero obedece a parámetros contextuales que incluyen la situación, los propósitos de quien la realiza y las características de los destinatarios. En Facebook, los juegos del lenguaje no se limitan a la palabra, de hecho, se hace mayor uso de imágenes, mismas que, además, en ocasiones son comentadas utilizando emoticonos. Esos juegos del lenguaje, además, no han sido establecidos abiertamente y sus reglas no están escritas en ninguna parte, y, sin embargo, constituyen una forma de vida, siempre en términos *wittgenstenianos*, pues son “lo que hay que aceptar, lo dado”. Por otra parte, si bien es interesante y resulta trascendente considerar el ejercicio de la escritura en el ciberespacio y las redes sociales, delimitando el análisis a las formas de expresión escrita, ese es un tema que puede tratarse detalladamente en investigaciones posteriores.

En el siguiente apartado del Capítulo 3, se considera también la existencia de situaciones que son parte de un lado oscuro del uso de Internet, que tiene que ver con el uso de los instrumentos tecnológicos como un arma, que eventualmente puede emplearse intencionalmente para hacerle daño a otra persona.

Se trata del ciberacoso, un fenómeno que puede estar latente para cada uno de los usuarios de la red, y que representa una manifestación de violencia que even-

tualmente puede involucrar a las personas de cualquier edad, ya sea como víctimas, como testigos o bien como ejecutores de violencia.

De esta manera, en el apartado se explica cómo el ciberacoso, en los dos países donde se desarrolló la investigación, es una realidad que se ha mostrado a través de los medios de comunicación, si bien apenas describen el fenómeno y no expresan del todo las graves consecuencias que puede tener. Así se describen algunas notas publicadas que dan cuenta de cifras concretas y de casos específicos ocurridos en México y en Colombia.

Se habla además de que los usuarios de las redes sociales, particularmente quienes participan en la red social Facebook, exponen su identidad virtual en modo tal que, en algunos casos, corren el riesgo de ser víctimas de ciberacoso, o eventualmente ser testigos de éste, y pueden incluso ejercer esta conducta sobre otros. El ciberacoso se plantea como una situación latente para los usuarios de la red social, en la cual existe la posibilidad de ser víctima, victimario o solamente observador. En este sentido, queda abierta la posibilidad de que el ciberacoso pueda estar también incluido en la totalidad de los juegos del lenguaje que constituyen la forma de vida de la red,

En el Capítulo 4 se hace un resumen del trabajo de campo, durante el cual, además, fue posible tener acceso a los perfiles de las y los adolescentes entrevistados. Es importante aclarar que los datos considerados en toda la investigación, tanto en las cifras y datos reportados con base en otras fuentes, como en el propio trabajo de campo, tienen como fecha de corte el 20 de agosto de 2016.

También se hace necesario precisar que en este trabajo se hablará de adolescentes, entendiendo esa etapa de la vida humana con base en el concepto de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) que “define la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años”.

En esta parte de la investigación se muestran dos casos concretos de adolescentes del sexo femenino, uno correspondiente a cada país. Es pertinente aclarar que los dos casos fueron seleccionados al azar, y que se decidió limitar la investigación a éstos, dado que en el total de entrevistas realizadas y de perfiles de Facebook ana-

lizados, se encontraron similitudes muy significativas, por lo que los casos elegidos se pueden considerar ampliamente representativos de lo que pudo observarse en el trabajo de campo.

En ambos casos se analizan los perfiles de Facebook, además de hacer un reporte de las entrevistas realizadas a las adolescentes. Es importante aclarar que, para llevar a cabo la investigación, se ha considerado que, en la realidad latinoamericana, las y los adolescentes adoptan el uso continuo de la tecnología, y por tal motivo, se tomó la decisión de indagar en dos países de la región: México y Colombia, donde, según datos de la firma *eMarketer* (AeTecno, 2016) la red social Facebook tiene un “gran nivel de uso, con 63,8 por ciento y 60,9 por ciento de usuarios activos cada mes, respectivamente”.

Además, considerando que, aparte de conocer sobre la identidad virtual y los juegos del lenguaje a través de un estudio de caso, se ha tomado en cuenta como subtema el ciberacoso, que es una manifestación de violencia, resulta importante explicar por qué se decidió elegir los países mencionados como las áreas geográficas donde llevar a cabo la investigación.

Precisamente respecto a la violencia, resalta el hecho de que, en 2015, justo ambas naciones aparecieron como las dos “menos pacíficas” de América Latina, de acuerdo con el Índice de Paz Global (IPG) que es una medida internacional que evalúa la paz de acuerdo con 22 indicadores cualitativos y cuantitativos (Vision of Humanity, 2014).

Entre los indicadores considerados por la organización inglesa *Vision of Humanity* para definir el IPG, se encuentran la criminalidad percibida en la sociedad, el número de oficiales de seguridad y policía, el índice de homicidios, la existencia de conflicto organizado, manifestaciones violentas, acceso a armas pequeñas y armas ligeras, terror político e inestabilidad política. Las fuentes utilizadas por *Vision of Humanity* para definir los 23 indicadores van desde la Organización de las Naciones Unidas hasta Amnistía Internacional.

En la lista, México se encuentra en el lugar 144 y Colombia en el 146 de un total de 162 Estados, entre los cuales Siria ocupa el último lugar e Islandia el primero. El

resto de América Latina y El Caribe varía desde el alto IPG mostrado por países como Argentina y Uruguay, hasta el nivel medio de Brasil y Perú.

Aunque entre los indicadores considerados para determinar el IPG no aparece la violencia escolar, (*bullying*) ni tampoco está el ciberacoso, es importante recalcar la importancia que estos fenómenos tienen, dado que, desde la escuela y a edades tempranas es factible iniciar la formación de niños, niñas y adolescentes en un ambiente que fortalezca la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y otros principios que, en situaciones de violencia y maltrato no pueden ser fomentados.

De acuerdo con Román (2011) “la magnitud que adquiere la violencia entre pares en las escuelas latinoamericanas es un fenómeno que golpea con mayor fuerza que en otras regiones”.

En las dos naciones elegidas está presente la violencia escolar. Por ejemplo, con base en un estudio realizado en 2011 por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), se encontró que 63 por ciento de los estudiantes de primaria en Colombia y 50 por ciento en México se declararon víctimas de acoso. (Román, 2011:14).

Según Eljach (2011):

la violencia en las escuelas no constituye un mundo aislado del resto de la sociedad, sino que tiene un impacto gravísimo en el acceso a la educación, en la capacidad para aprender y desarrollarse plenamente [...] compromete el capital social de un país.

Por ello, aunque los indicadores “acoso escolar” y “ciberacoso” no están incluidos en la definición del IPG, es importante tomarlos en cuenta, porque en la medida en que las nuevas generaciones enfrenten situaciones de violencia que les afecten en su entorno inmediato, será más complicado que, al llegar a la edad adulta, puedan solucionar los problemas de violencia que, a nivel macro, afectan a la sociedad en la que viven.

De esta manera, se decidió considerar para realizar la investigación a las dos naciones latinoamericanas que presentan mayores niveles de violencia, tomando también en cuenta que, aunque “la violencia y los abusos de todo tipo no son novedad en el contexto escolar, sí lo es la forma que van tomando, especialmente gracias a Internet”, si bien “como se trata de un fenómeno emergente, son pocos los estudios en los que se han abordado los casos de acoso escolar por Internet en América Latina”. (Trucco, 2015).

Para la investigación de campo fueron seleccionadas, por cuestiones logísticas, las ciudades de Toluca, México y Medellín, Colombia. En las dos ciudades se eligieron dos escuelas públicas de nivel secundaria. Los nombres de ambas instituciones se mantendrán reservados, con el fin de preservar la privacidad necesaria.

La escuela de Toluca contaba, al momento de la investigación, con una matrícula de 817 alumnos en el turno matutino, divididos en 18 grupos y 648 en el vespertino, repartidos en 16 grupos. Los alumnos proceden principalmente de los barrios toluqueños de la Teresona, la Retama, Zopilocalco, el Cóporo y Santa Bárbara. Los barrios mencionados pertenecen a la clase media baja. Se trata de una zona popular, enclavada en el centro histórico de la ciudad, y es uno de los lugares más antiguos del municipio, donde se presentan situaciones de pobreza, narcomenudeo y violencia. Son zonas reconocidas como inseguras tanto por los ciudadanos como por las autoridades. Cuentan con todos los servicios e infraestructura urbana, aunque en algunos puntos hay carencias o fallas en el alumbrado público.

En cuanto a Medellín, la institución donde se realizó la investigación está ubicada en la zona denominada “San Lorenzo”, que se encuentra en el sector de Medellín llamado Niquitao, un lugar de casas viejas que pertenecen a las primeras construcciones de la ciudad, y que fueron concebidas originalmente como viviendas unifamiliares, pero actualmente han sido divididas en inquilinatos, que son pequeños departamentos que albergan a familias de escasos recursos y de difíciles condiciones de vida. Hay en la zona un alto número de personas en condiciones de pobreza, exclusión y marginalidad y además de un deterioro en las edificaciones y el entorno, hay carencia de zonas de recreo o deportivas, así como un bajo control de las bandas de delincuentes que existen en el sector.

Aunque de acuerdo con Trucco (2015) en varios estudios nacionales realizados en América Latina “se concluye que la violencia no es un fenómeno circunscrito a las escuelas más pobres, sino que se produce en todos los niveles socioeconómicos y en proporciones similares en escuelas públicas y privadas”, se tomó la decisión de realizar la investigación en zonas marginales de ambas ciudades. Además, resulta interesante observar que, en ambos casos, no obstante la escasez de recursos económicos, los adolescentes se mantienen conectados a Internet y participan en las redes sociales, ya sea utilizando teléfonos inteligentes o empleando las vías de conexión públicas disponibles, incluyendo las de la escuela.

Hacer el trabajo de campo en zonas con las características mencionadas, permitió observar directamente que, en términos prácticos, no son realidades muy diferentes, situación que se pudo apreciar al realizar varios recorridos por ambas, lo que permitió encontrar un dato adicional y es que, sin importar la condición económica y social de los adolescentes, el uso de las redes sociales ha llegado hasta ellos, que buscan desde temprana edad (la mayoría tiene al menos cinco años de utilizarlas) la manera de tener acceso a éstas. Algunos —los menos— lo hacen a través del teléfono inteligente, otros acuden al acceso gratuito ya sea en la escuela o en lugares públicos o bien se conectan desde su casa, pero como sea, buscan cubrir esa nueva necesidad de comunicarse a través de Facebook, principalmente. Llama la atención incluso el testimonio de una de las entrevistadas, que aseveró “si no estás en Facebook, simplemente no existes”.

Para realizar la investigación, se solicitó por escrito la autorización del uso de la información tanto de las entrevistas realizadas como de los perfiles de Facebook. Por tratarse de menores de edad, se pidió también la firma de su tutor (llamado acudiente, en el caso de Colombia). Los permisos correspondientes debidamente compilados están en poder de la investigadora.

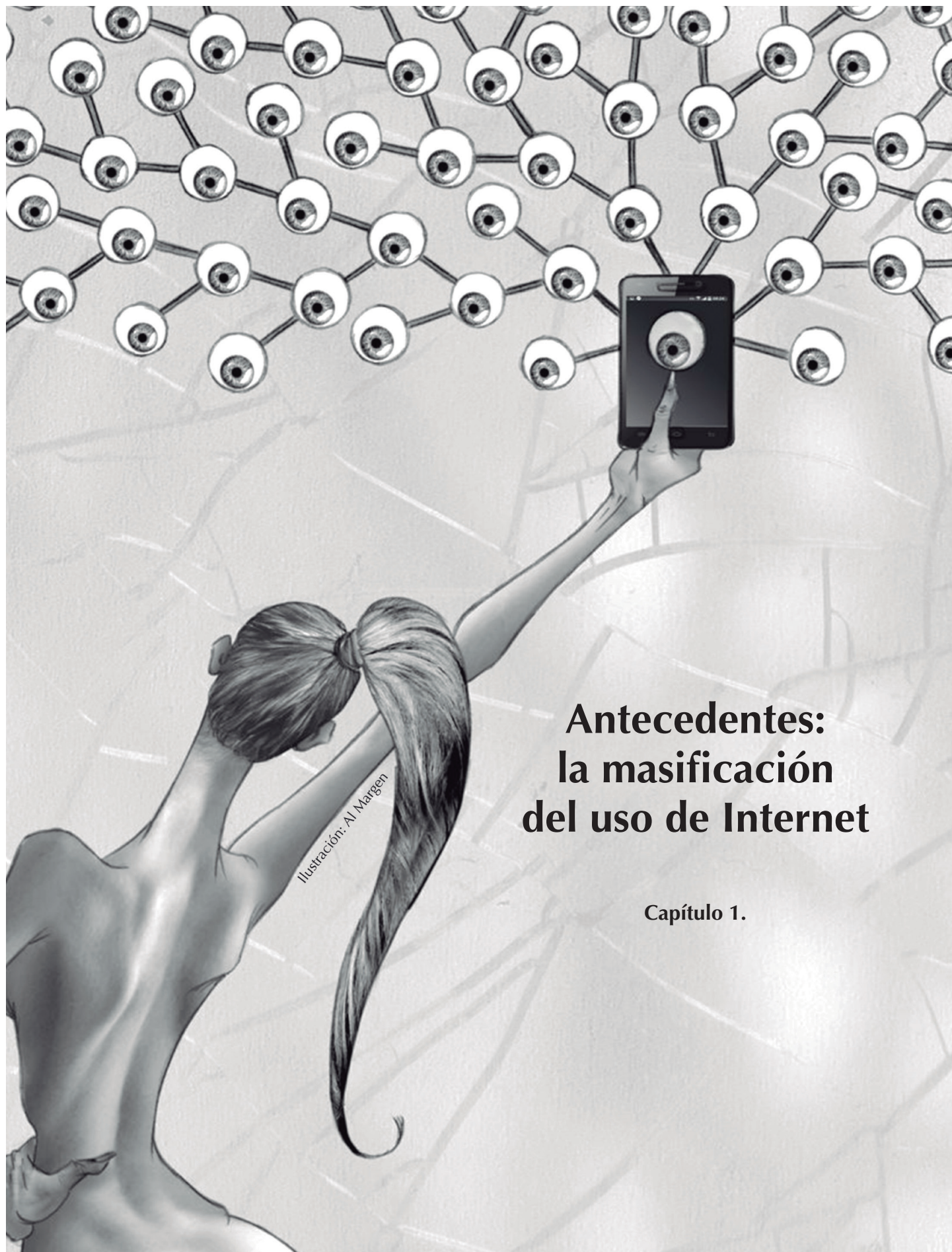
La metodología empleada fue la entrevista semiestructurada. En total, se realizaron 27 en los dos centros escolares, donde los adolescentes, además de dialogar, tuvieron acceso a una *laptop* a través de la cual se conectaron a su cuenta de Facebook. Una de las partes más valiosa del trabajo de campo es haber logrado que los adolescentes accedieran a incluir a la entrevistadora entre sus contactos de la citada

red social. Para ello, fue necesario crear un perfil especial que sirvió no solamente para consultar los perfiles de los entrevistados, sino para, eventualmente, mantener comunicación con ellos para aclarar dudas e incluso ampliar las entrevistas.

De entre dichos perfiles, como ya se mencionó, fueron elegidos al azar dos para ser mostrados en este trabajo, uno por cada escuela donde se realizó; esto, porque tras analizar la información obtenida tanto en las entrevistas como en la observación de las páginas de Facebook de los adolescentes, se pudo notar que en general los perfiles que corresponden al mismo país presentan contenidos semejantes, formas de expresarse similares y este primer hallazgo, que facilitó la decisión de reducir el número de perfiles que se muestran en el trabajo, da pie además para confirmar que los usuarios de Facebook siguen códigos similares, es decir, que hay un lenguaje común y una forma de expresarse propia de esa red social, lo que contribuye, además, a confirmar que en ésta existen juegos del lenguaje que corresponden a una forma de vida.

Luego del desarrollo del Capítulo 4, se procede a dar a conocer las conclusiones obtenidas gracias al trabajo de investigación realizado. Así, en esa sección específica se expresa con claridad que, de acuerdo con los hallazgos de la investigación, el uso de la red social Facebook implica la creación de una identidad virtual, con base en la selección y discriminación de determinadas características de quien decide participar en la red; asimismo, se confirma que el uso de la citada red social es una forma de vida, dado que en ella se emplean juegos del lenguaje, con reglas establecidas en algunos casos por la compañía y en otros por los mismos usuarios. También se observa que el ciberacoso es un riesgo latente entre los adolescentes que emplean Facebook y comparten contenidos que podrían representar para otros la posibilidad de ejercer ese tipo de violencia.

Finalmente, tras enumerar las fuentes consultadas, se presenta el anexo 1, en el cual se pueden observar los datos que demuestran que el ciberacoso representa una preocupación para 82.8 por ciento de los gobiernos de los países de América Latina y El Caribe, que ya están proponiendo programas para prevenirlo. Luego, el anexo 2 permite ver que existe también una preocupación por prevenir el ciberacoso entre la sociedad civil organizada, pues fueron detectadas 53 organizaciones no gubernamentales que desarrollan campañas para prevenir el fenómeno en 24 países de la región.



Antecedentes: la masificación del uso de Internet

Capítulo 1.

Ilustración: Al Margen

La masificación del uso de Internet no es anterior a 1994, cuando fue creada la *World Wide Web* (en español, “red informática mundial”), también conocida como red de redes, que enlazó a millones de personas y permitió la creación de nuevos códigos comunes que cerraron los círculos de comunicación interpersonal a través de una computadora. Dichos códigos de comunicación empleados en la red son, sin duda, una manifestación de que “el pensamiento, como el lenguaje, evoluciona y no se puede encapsular en una forma o dictamen eternos” (Robinson, 2012:9).

Según Manuel Castells (2006:13) las redes sociales “cubren todo el espectro de la existencia humana, desde la política y la religión hasta el sexo y la comunicación”. Esto lleva a pensar que las novedades tecnológicas hacen que los seres humanos replanteen su concepción del mundo.

Hoy, mantenerse conectados a Internet es casi una prioridad para un importante número de habitantes del planeta. Según datos publicados en el Informe sobre el Desarrollo Mundial/TIC de las Telecomunicaciones y estimaciones del Banco Mundial, hasta 2014, el promedio de usuarios de Internet por cada 100 habitantes en 202 países era de 45.25 (Banco Mundial, 2016). Un dato más reciente, que ya fue mencionado con anterioridad, se refiere a que, hasta enero de 2018, había en el mundo 4021 millones de usuarios de Internet, lo que representa 53 por ciento del total de habitantes del planeta (We Are Social y Hootsuite, 2018).

Pérez (2008) señala la progresiva inclusión en la vida cotidiana de las TIC, en algunos sectores de la sociedad y en algunos rangos etarios, particularmente entre

adolescentes y jóvenes, un cambio que ha provocado tanto oportunidades como riesgos para la sociedad, sobre todo para los que tienen menos edad.

El uso de las TIC es una nueva forma de interacción entre individuos que se puede considerar un híbrido entre la comunicación masiva (por el número de receptores que potencialmente pueden recibir los mensajes) y la comunicación interpersonal (porque a fin de cuentas hay una retroalimentación directa entre los participantes en el proceso de emisión-recepción de los mensajes).

Así, en esta manera de comunicar, la red se convierte en una posibilidad para los usuarios de interactuar en forma instantánea y veloz, lo que trae consigo nuevas posibilidades de observar el mundo.

En efecto, sea quienes nacieron con la oportunidad de acceder a las nuevas tecnologías que aquellos que con el tiempo las han adoptado y se han adaptado a ellas, a través de las TIC pueden acercarse a diversos conocimientos y tener otro tipo de interacción, aparentemente más amplia. Los adolescentes y los jóvenes pueden tener acceso a una mayor cantidad de información que antes los mayores creían tener controlada, y esto les da una diferencia cultural respecto a los adultos. La red ha cambiado muchas formas de relacionarnos, de comunicarnos y de entretenernos.

Aquí, es necesario detenerse para hablar de la hiperconectividad. En este sentido, como apuntan Reig y Vilches (2013:12), el cambio del teléfono celular por el teléfono inteligente, es decir, un móvil que ofrece muchas de las funciones que tiene una computadora, representa socialmente un avance que implica transformaciones fundamentales en la experiencia vital, dado que el teléfono inteligente se ha metido en la cotidianeidad como una pantalla protésica que permite un “acceso permanente y ubicuo al mundo digital, en el que desarrollamos una parte cada vez mayor de nuestras actividades”. En efecto, la masificación de la tecnología y su consecuencia, la hiperconectividad, representan un parteaguas en el modo de vivir de la actual sociedad capitalista global.

1.1. Internet, aparente señal de desarrollo

Al mencionar la hiperconectividad como un fenómeno difundido en buena parte de los sectores de la población, se debe agregar que la posibilidad cada vez más frecuente de acceder a las nuevas tecnologías, crea la ilusión de que vivimos en una sociedad avanzada, como si tener acceso a Internet significara efectivamente un cambio social.

Sin embargo, aunque el número de personas conectadas a la red de redes es elevado, tampoco hay que pasar por alto que existe una brecha digital, entendida como falta de recursos técnicos para hacer que la señal de Internet llegue a ciertas zonas marginadas, especialmente por razones económicas.

En este sentido, es importante subrayar que el problema de la brecha tiene su punto central en la exclusión y la desigualdad social (Murolo, 2010). Sin embargo, de acuerdo con la actual organización económica, se vuelve necesario acortar la mencionada brecha, porque hacerlo implica permitir que, con el acceso a la red, se formen proletarios del segundo milenio, cuya fuerza de trabajo es enriquecida por el conocimiento informático (Murolo, 2010).

En estos términos, se puede afirmar que el cambio hacia el uso de Internet y la aceptación de las posibilidades de interacción y conexión que representa es prácticamente obligado porque, a fin de cuentas, quienes ya sea por condiciones sociales, económicas o culturales o bien por cuestiones de edad no emplean las TIC, tienen de todas maneras la necesidad de estar al día, precisamente para acceder a las aparentes oportunidades que el mismo sistema económico les da y por lo tanto, adoptan obligada y aceleradamente las nuevas tecnologías. Ni qué decir de los nativos digitales, quienes, como futura fuerza de trabajo, se ven inmersos en una sociedad red en la que parece que cada acción de la vida real debe reforzarse con una de la vida virtual.

Los ejemplos concretos de esta nueva manera de amplificar la realidad utilizando la tecnología son claros y muy visibles, cuando acciones tan sencillas como comer, divertirse o viajar, deben ser documentadas gráficamente a través de las imágenes que los usuarios de la red capturan y publican. Es muy representativa la imagen difundida en Internet, del fotógrafo John Blanding, del periódico *The Boston Globe*, que retrata

a un grupo de personas en la presentación de la película *Black Mass*. Todas están fotografiando lo que acontece, como si hacerlo fuera necesario para vivir la experiencia completa, menos una anciana que, apoyada en una valla simplemente observa y sonríe (Cantó, 2015) (figura 1).



Figura 1: Fotografiar para vivir la experiencia completa.

Fuente: Cantó (2015).

Así, a pesar de la innegable brecha digital, y aunque el uso de las TIC es más bien una nueva obligación para formar parte de la vida productiva, la cotidianeidad de una buena parte de los habitantes del mundo parece estar condicionada cada vez más al empleo de los dispositivos electrónicos como herramientas que permiten, como ya se dijo, reforzar las acciones reales e incluso amplificarlas, al publicar lo que ocurre y darlo a conocer a un mayor número de personas.

Las hoy famosas y prácticamente imprescindibles *selfies* (autorretratos) sirven para que los usuarios de la red de redes muestren sus actividades sin necesidad de pedir a otros que los fotografíen o sin tener que retratarse en un espejo. Habilitar los teléfonos inteligentes con cámaras traseras para que los usuarios pudieran fotografiarse solos, fue una acción tomada por las compañías productoras en respuesta a la demanda de los consumidores que cada vez más muestran la necesidad de autorretratarse, incluso en circunstancias que parecerían poco adecuadas, como el expresidente estadounidense Barack Obama, quien en 2013, durante el funeral del líder sudafricano Nelson Mandela, se fotografió junto a quien en aquel momento era

la primera ministra danesa, Hellen Thorning Schmidt y el entonces primer ministro británico, David Cameron.

Lo cierto es que, en un autorretrato o en una fotografía de grupo, con otras personas o con objetos, frente a la comida, en un concierto, en un cementerio o donde mejor lo consideren conveniente, los hiperconectados usuarios de la red de redes, casi por necesidad, muy probablemente arrastrados por los comportamientos masivos que representan una suerte de exigencia para ser incluidos, se muestran y se relacionan no solamente en la vida real, sino también en Internet, particularmente utilizando las redes sociales virtuales, lo que aunado a que en muchos casos se informan e incluso se educan a través de las TIC, eleva sus habilidades para insertarse y/o mantenerse en una vida productiva que les exige mayor conocimiento sobre el manejo tecnológico. De ahí la importancia de analizar el comportamiento social ante esa irrupción de la tecnología, que cada vez más forma parte de la vida diaria, como se puede apreciar en la figura 2, que muestra diversos momentos en los que personas de distintos lugares del mundo se fotografían, incluso en situaciones tan íntimas y personales como un funeral o en la cama, e incluso besando a la pareja.



Figura 2: El teléfono inteligente: algunos ejemplos de su uso en la vida cotidiana.

Fuente: Elaboración propia con imágenes tomadas de Internet.

Pero ¿el uso de la red es siempre positivo? ¿La hiperconexión es realmente un modo de acceder a información ilimitada que permite ampliar el conocimiento y ayuda a mantener también una comunicación fluida y efectiva con personas que en otros contextos no sería factible conocer?

Como ya se explicó, el acceso a las TIC, que cada vez es más posible para millones de personas, representa también, en muchos sentidos, un factor de aislamiento. La sociedad de hoy, que gracias a la tecnología aparentemente está más informada, tiene también menores posibilidades de razonar y reflexionar acerca de esa información que recibe a una velocidad antes inimaginable. Incluso se ha hecho ya un severo planteamiento acerca de lo que, por ejemplo, representa Internet en el aprendizaje. “¿Será que *Google* nos está volviendo estúpidos?” se preguntaba el experto en TIC, Nicholas Carr (2008) cuando explicaba:

No pienso en el modo que solía pensar. [...] Ahora mi concentración a menudo comienza a ir a la deriva después de dos o tres páginas. Me inquieto, pierdo el hilo, comienzo a buscar algo más que hacer.

Aun reconociendo las bondades de Internet, que permite hallar en unos cuantos minutos información que de otra manera tomaría días enteros encontrar, con los consecuentes desplazamientos en diferentes bibliotecas, Carr (2008) también asegura que usar la tecnología tiene un precio, dado que la red parece robarse la capacidad de concentración y de contemplación. La mente, —explica— “ahora espera tomar la información de la misma manera en que la red la distribuye: en una rápida corriente móvil de partículas”.

Además, afirma que, a pesar de que hoy las personas leemos más que en los años 70 y 80, se trata de un modo diferente de leer. Cita además a Maryanne Wolf, una psicóloga del desarrollo de la Universidad de Tufts, en Boston, quien afirmó que “cuando leemos en línea tendemos a convertirnos en meros decodificadores de información” (Carr, 2008) pero nuestra habilidad para interpretar textos y hacer conexiones, misma que se desarrolla cuando leemos profundamente y sin distracciones, se ve seriamente comprometida.

En efecto, si para quienes han adoptado la lectura en línea como parte de su vida cotidiana el cambio resulta notorio y trascendente, habría que preguntarnos lo que ocurre a las personas que han utilizado Internet toda su vida y han recibido la mayor parte de la información con que cuentan a través de la red. Ellos no han cambiado su modo de leer, siempre han empleado la tecnología para hacerlo.

Si nos detenemos un momento a observar cómo desde hace tiempo una gran cantidad de escuelas públicas y privadas estimulan el uso de las TIC entre los estudiantes, incluso desde edades tempranas, entonces podremos también reflexionar acerca del modo en que ellos están aprendiendo, pues probablemente están convirtiéndose solamente en decodificadores de información.

Y, por otra parte, respecto a la comunicación interpersonal, es necesario subrayar cómo la red permite una gran volatilidad en las relaciones sociales. Si bien las personas tenemos gracias a las TIC la posibilidad de conexiones con seres humanos que no pertenecen a nuestro entorno, esas relaciones son circunstanciales y para nada sólidas, es más: son líquidas, a decir del filósofo polaco Zygmunt Bauman, quien en una de sus últimas entrevistas para el diario español *El País*, firmada por Ricardo De Querol (2016) explicó que, en los tiempos de la sociedad red:

Puedes añadir amigos y puedes borrarlos, controlas a la gente con la que te relacionas. La gente se siente un poco mejor porque la soledad es la gran amenaza en estos tiempos de individualización. Pero en las redes es tan fácil añadir amigos o borrarlos, que no necesitas habilidades sociales. Éstas las desarrollas cuando estás en la calle, o vas a tu centro de trabajo, y te encuentras con gente con la que tienes que tener una interacción razonable. Ahí tienes que enfrentarte a las dificultades, involucrarte en un diálogo.

Así, hay que apuntar que Internet puede ser al mismo tiempo un arma y una herramienta, que potencialmente se emplea en ambos sentidos: tanto para hacer y/o hacerse daño como para procurarse ventajas en términos de información y comunicación. Los límites del uso de Internet dependen del bagaje cultural de cada persona, así como de los intereses y las habilidades que ha desarrollado en la vida *offline*, pero, de cualquier manera, las posibilidades que la red ofrece en términos objetivos son inconmensurables.

Y es probable que sean justo quienes cuentan con la red de redes prácticamente desde la cuna los menos conscientes de los claroscuros que ésta representa, pues para ellos es un elemento más de la vida cotidiana.

Son las personas que consideran que Internet es un elemento natural de la vida en sociedad quienes menos se dan cuenta de sus alcances. La red también puede ser terrible.

En el ciberespacio se puede desarrollar cualquier tipo de actividad. Se socializa, se compra, se vende, se juega, es posible también divertirse, y todo ello, con la lógica consecuencia de ser presas fáciles de todas las compañías que tienen acceso a las huellas virtuales de los usuarios en la red, que, no hay que olvidarlo, es un elemento cada vez más importante del sistema económico en el que estamos inmersos.

Y no sólo: también existe la *Darknet*, red oscura o *Deep web*, que funciona a través de buscadores como la *Hidden Wiki* y ofrece a los usuarios desde servicios financieros (tarjetas de crédito clonadas, falsificación de billetes) hasta servicios comerciales (explotación sexual y mercado negro de armas, documentación falsa y drogas), pasando por sitios de activismo político (intercambio de archivos censurados, activismo entre *hackers* e incluso la organización de magnicidios financiados en masa) (Zavia, 2015).

La red, como puede verse, representa también un peligro potencial. El ciberacoso es uno de estos riesgos latentes a los cuales están expuestos los usuarios de cualquier edad y generalmente no tienen conciencia de ello.

Es preciso considerar que Internet es utilizado como un instrumento que amplifica las acciones que ya se dan en la vida real. De esta manera, hechos positivos y negativos de la vida cotidiana ocurren también en la red de redes, y estas acciones suceden sin que los usuarios se den cuenta realmente de cuánto de su vida *offline* pasa también *online*.

En este sentido, es muy factible que las desavenencias entre las personas que provocan riñas y situaciones incómodas y pertenecen a la convivencia cotidiana, pasen a la virtualidad, con la diferencia de que, en otros momentos, esas peleas eran visibles y podían sancionarse, mientras que, al pasar a ser parte de una especie de vida secreta que se mantiene en la red, esas diferencias quedan ocultas y pueden crecer.

No es una exageración, como se verá más adelante, considerar la violencia en la red, en la cual está incluido el ciberacoso, como uno de los riesgos más importantes

al que están expuestos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos que emplean las TIC. Las diferentes modalidades de éste y las posibilidades de ser víctima, ejercerlo o presenciarlo, convierten esta forma de violencia en un tema importante que debe tratarse y analizarse, con el fin de visibilizarlo y, sobre todo, prevenir su difusión entre los usuarios de la red.

Son precisamente los adolescentes quienes, buscando pertenencia y aceptación dentro del mundo virtual, crean para éste, como se verá más adelante, una identidad específica a partir de ciertos códigos, de ciertas reglas de juegos del lenguaje que los hacen parte de una forma de vida: la vida en Internet.

1.2. Estadísticas sobre la presencia de Internet en América Latina y El Caribe

Uno de los cuestionamientos acerca de la pertinencia del tema de estudio de este trabajo, tiene que ver con la falsa creencia de que el uso de Internet está limitado a las sociedades con mayor nivel de desarrollo. Se hace necesario, por lo tanto, demostrar que, a pesar de la innegable brecha digital que ya se mencionó, también en los países que integran la región de América Latina y El Caribe, el uso de las TIC se ha extendido notablemente.

El acceso a Internet en la región no es universal, como apunta Pavez (2014:11), quien explica que dicha situación se debe a que “la ubicación geográfica, el género, el nivel socio-económico y educacional dan cuenta de desigualdades persistentes”.

Es importante destacar que en los últimos años los países que integran la región han tenido un considerable aumento en el porcentaje de usuarios de la red, entendidos como individuos que han utilizado Internet (en cualquier lugar) en los últimos 12 meses, a través de una computadora, teléfono móvil, asistente digital personal, máquina de juegos, televisión digital, etc.

En el cuadro 1 se advierte cómo entre 2003 y 2013 hubo un incremento promedio de 34.57 por ciento de usuarios de Internet en los 33 países considerados. Entre ellos, Haití presentó el menor aumento, con nueve por ciento, mientras que Aruba registró 58 por ciento de incremento en el número de usuarios, el mayor en absoluto

de la región. Son tres países caribeños los que en 2013 presentaron mayor porcentaje en el número de usuarios de Internet en la región: San Kitts y Nevis, con 80 por ciento; Aruba, con 79 por ciento y las Islas Caimán, con 74 por ciento.

En cuanto a los países latinoamericanos, Chile ocupa el primer lugar por su porcentaje de usuarios de Internet hasta 2013, con 67 por ciento; Argentina es el segundo país, con 60 por ciento y Uruguay se encuentra en el tercer puesto, ya que 58 por ciento de su población utiliza Internet.

En lo referente al aumento en el porcentaje de usuarios de Internet, Argentina y Venezuela son los países latinoamericanos que en los diez años de referencia (2003-2013) presentaron el mayor incremento (48 por ciento cada uno), mientras que el menor aumento fue el de Honduras, con 13 por ciento más usuarios de Internet en el periodo señalado.

Cuadro 1
América Latina y El Caribe. Incremento de usuarios de Internet
entre 2003 y 2013. (En porcentajes).

País	2003	2013	Incremento porcentual en diez años
Anguilla	25	65	40
Antigua y Barbuda	17	63	46
Argentina	12	60	48
Aruba	21	79	58
Bahamas	20	72	52
Belice	6	32	26
Bolivia	4	40	36
Brasil	13	52	39
Chile	25	67	42
Colombia	7	52	45
Costa Rica	20	46	26
Cuba	5	26	21
Dominica	24	59	35
Ecuador	4	40	36

(continúa)

(continuación)			
El Salvador	3	23	20
Granada	19	35	16
Guatemala	5	20	15
Haití	2	11	9
Honduras	5	18	13
Islas Caimán	38	74	36
Jamaica	8	38	30
México	13	43	30
Nicaragua	2	16	14
Panamá	10	43	33
Paraguay	2	37	35
Perú	12	39	27
República Dominicana	8	44	36
San Kitts y Nevis	23	80	57
San Vicente y las Granadinas	6	52	46
Santa Lucía	21	35	14
Surinam	5	37	32
Trinidad y Tobago	26	64	38
Uruguay	16	58	42
Venezuela	7	55	48

Fuente: Elaboración propia, con base en Pavez (2014)

Por otra parte, de acuerdo con el Banco Mundial, para el año 2012 el país de la región que contaba con un mayor número de usuarios de Internet por cada cien habitantes era Bermudas, con 91.3 y Haití nuevamente aparece con el menor número, con 9.8 usuarios por cada cien residentes. Entre los países latinoamericanos, Chile se encuentra a la cabeza, con 61.4 usuarios de la red por cada cien habitantes y Nicaragua ocupa el último puesto, con 13.5 usuarios por cada cien personas (cuadro 2).

Cuadro 2

Número de usuarios de Internet por cada 100 habitantes en América Latina y El Caribe en 2012

País	2012
Antigua y Barbuda	59
Argentina	55.8
Aruba	74
Bahamas	71.7
Barbados	73.3
Belice	25
Bermudas	91.3
Bolivia	35.5
Brasil	48.6
Chile	61.4
Colombia	49
Costa Rica	47.5
Cuba	25.6
Curazao	
Dominica	55.2
República Dominicana	41.2
Ecuador	35.1
El Salvador	20.3
Granada	32
Guatemala	16
Guyana	33
Haití	9.8
Honduras	18.1
Jamaica	33.8
México	39.8
Nicaragua	13.5
Panamá	40.3
Paraguay	29.3
Perú	38.2
Puerto Rico	69
(continúa)	

(continuación)	
Santa Lucía	34.8
San Kitts y Nevis	79.3
San Vicente y las Granadinas	47.5
Surinam	34.7
Trinidad y Tobago	59.5
Uruguay	54.5
Venezuela	49.1
Islas Vírgenes (EU)	40.5

Fuente: Elaboración propia, con base en información del Banco Mundial (2016).

De acuerdo con lo que estas cifras muestran, el incremento del uso de Internet en América Latina y El Caribe es una realidad. Asimismo, es importante conocer el modo en que los latinoamericanos emplean la red de redes. En este sentido, Pavez (2014), con base en cifras de la Comisión Económica para América Latina y El Caribe (CEPAL) publicadas en 2012, da cuenta de que 96 por ciento de los usuarios utiliza Internet para acceder a las redes sociales, 76 por ciento lo ocupa para el comercio electrónico, 49 por ciento para la educación, 48 por ciento para negocios y finanzas y 30 por ciento para acceder a sitios del gobierno.

Al respecto, señala que la preferencia por las redes sociales es señal de “una apropiación cultural que es particular de América Latina” que aparece “en usuarios de todas las edades y sin distinciones de género o de estrato socio-económico”, lo que, precisa, es una de las características más importantes “de la cultura digital latinoamericana” (Pavez, 2014:12).

A su vez, un informe sobre seguridad cibernética publicado por la Organización de Estados Americanos (OEA) y la empresa estadounidense Symantec (2014), señala la cobertura de Internet y el número de suscriptores de banda ancha fija de 28 países de América Latina y El Caribe, en el que se puede observar que ésta es de 43.25 por ciento, lo que representa 223 millones 649 mil 219 personas.

El documento da a conocer que, en los mismos países considerados, hay 8.34 por ciento de suscriptores de banda ancha fija, es decir 43 millones 126 mil 808

personas. En el citado estudio se tomó en cuenta un total de 517 millones 108 mil 021 personas (cuadro 3).

Cuadro 3
Cobertura de Internet en América Latina y El Caribe

País	Cobertura de Internet según OEA	Suscriptores de banda ancha fija según OEA	Población según OEA
Anguilla	no disponible	no disponible	no disponible
Antigua y Barbuda	59%	4.60%	88,000
Argentina	55.80%	10.90%	41,350,000
Barbados	73.30%	23.09%	276,000
Belice	25%	3.10%	340,000
Bolivia	34.20%	1.05%	10,517,000
Brasil	49.80%		201,033,000
Chile	61.40%	12.40%	29,760,000
Colombia	49%	8.20%	29,760,000
Costa Rica	47.50%	9.30%	29,760,000
Dominica	55.20%	11.90%	29,760,000
República Dominicana	45%	4.30%	29,760,000
El Salvador	25.50%	3.80%	29,760,000
Granada	42.00%	13.70%	29,760,000
Guatemala	16%	1.80%	29,760,000
Guyana	33%	3.70%	29,760,000
Haití	9,8%	N/A	29,760,000
Jamaica	47%	4.30%	29,760,000
México	38.40%	10.50%	29,760,000
Nicaragua	13,5%	1,7%	29,760,000
Panamá	45,2%	7	29,760,000
Paraguay	27%	1	29,760,000
(continúa)			

(continuación)			
Perú	38,2%	4	29,760,000
San Kitts y Nevis	79,4%	27	29,760,000
San Vicente y las Granadinas	47,5%	12	29,760,000
Surinam	34,7%	5	29,760,000
Trinidad y Tobago	59,5%	13	29,760,000
Uruguay	55,1%	16	29,760,000
Venezuela	44,1%	6	29,760,000

Fuente: Elaboración propia con base en OEA/Symantec (2014).

La proliferación real del uso de Internet en el contexto latinoamericano, como refiere Pavez (2014) da oportunidades de orden social, económico y político y contribuye a la reconfiguración del tiempo de ocio.

Como ya se advirtió, en este nuevo contexto, en el que aparentemente el uso de Internet permite a las personas tener más comunicación e interacción, existen también riesgos nuevos y otros que provienen de la vida fuera de la red y pasan al mundo *online*. En este sentido, la forma en que los menores de edad se encuentran inmersos en el desarrollo tecnológico debe discutirse, especialmente en lo que se refiere al uso seguro de Internet.

Los riesgos que corren los menores cuando navegan en la red en libertad, van desde “la exposición a material pornográfico, de violencia, drogas, juegos de apuestas, abuso y corrupción de menores” (García, 2008), sobre todo cuando ellos tienen continua interacción con otros usuarios, muchas veces desconocidos.

El tema de las TIC y los menores va más allá de la seguridad y la difusión de contenido ilegal, porque no basta con protegerlos, “sino que debe empoderárseles por medio de herramientas que les permitan ejecutar actividades en la red y utilizarla de una forma que vaya acorde con los derechos de los que son sujetos” (Pavez, 2014:25).

Los riesgos que sobre todo los niños, niñas y adolescentes enfrentan *online* no son mayores ni menores que los que enfrentan *offline*, porque deben considerarse

factores psicológicos y familiares más allá del uso de la tecnología y del tiempo que dedican a ésta.

Sin embargo, hay una fuerte reciprocidad entre las oportunidades y los riesgos que representa el uso de la red, sobre todo para los adolescentes. Al aumentar las primeras, crecen los segundos y al reducirse los riesgos, sucederá lo mismo con las oportunidades, lo que implica un reto no solamente para los padres, sino para las instituciones (Livingstone y Helsper, 2010).

En este sentido, la mayoría de los gobiernos de América Latina y El Caribe están considerando al ciberacoso como uno de los riesgos latentes en el uso de las TIC. Tras consultar los sitios oficiales de los ministerios de educación o equivalente en 35 países de la zona, es posible saber que en 29 de ellos (es decir, 82.8 por ciento) se incluyen programas de prevención del ciberacoso (Consultar anexo 1).

Es importante mencionar que algunos de los ministerios de educación o equivalente que proponen estrategias de prevención contra la violencia escolar incluyen al ciberacoso como una categoría del *bullying*, es decir, reducen el término a una especie de “*bullying* que ocurre en la red”. Un ejemplo claro de esto es el caso de Venezuela, que en el sitio del Ministerio Público incluye información que señala que “el maltrato puede adoptar diferentes formas [...] también está el *cyberbullying* o el uso de las nuevas tecnologías como medio para intimidar”.

Por su parte, el gobierno de Perú, a través de su Ministerio de Educación ha puesto en marcha el Sistema Especializado en Casos de Violencia Escolar (Siseve) que recibe denuncias de casos de violencia física, verbal, psicológica y sexual “y el *cyber bullying*”.

El sitio de la Secretaría de Educación Pública de México señala que “las formas de acoso escolar, entre otras, son: insultos, aislamientos, golpes, rumores, burlas, redes sociales e internet” (SEP, 2016).

Pero también entre los sitios oficiales consultados hay contenidos dedicados exclusivamente a informar ya sea a los profesores, a las y los jefes de familia o a los alumnos sobre las medidas que deben tomar para evitar ser víctimas de acoso en la red. Es el caso de Colombia, que cuenta con el programa llamado “En TIC

confío”, creado por el gobierno de ese país como parte de la Política Nacional de Uso Responsable de las TIC del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2015), que desarrolla el “Plan Vive Digital”.

El sitio, dirigido al público en general, pero principalmente a los profesores y a los padres y madres, cuenta con apartados que tocan temas relacionados con la violencia en la red, por ejemplo, una sección dedicada a denunciar la pornografía infantil, otras más dedicadas a explicar el *sexting* y el *grooming*, la ciberdependencia y los delitos informáticos. Otro más de los micrositios de la página está dedicado exclusivamente al ciberacoso. En éste, se muestran contenidos que van desde algunos consejos para utilizar los juegos en línea hasta una “Guía para papás TIC sobre ciberacoso”.

Destaca en el mencionado sitio un artículo dirigido a los padres y madres que señala: “niños y adolescentes, que sufren de cualquier tipo de violencia son el blanco perfecto para acosadores o personas mal intencionadas que cometen Ciberviolencia a través de plataformas digitales y que generan las conductas delictivas en la red”, expresión que refleja una cierta preocupación porque las víctimas de ciberacoso ya padecen algún tipo de violencia en la vida real.

Algunos datos dados a conocer en el sitio Ciberbullying.com (2011), —que es parte de la organización española “Pantallas amigas”— dan una idea acerca de la incidencia del problema. Por ejemplo, el sitio informa que “un 35 por ciento de los jóvenes ha sufrido alguna vez acoso en la red; un 33 por ciento ha dicho algo hiriente a otros más de una vez y un 20 por ciento admite haber acosado.” Además, señala que “según un estudio realizado por la Secretaría de Educación de la Ciudad de México y la Universidad Intercontinental, cerca de 90 por ciento de los menores estudiantes ha sido bien testigo, actor o víctima de *ciberbullying*”.

Otros datos difundidos en el citado sitio indican que:

según un estudio sobre el *ciberbullying* entre estudiantes de 10 a 18 años de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela [...] 12.1% ha experimentado una forma de ciberbullying, incidencia similar a la presentada por los escolares norteamericanos y suecos (según otros estudios).

La preocupación por prevenir el *ciberbullying* ha llegado hasta la sociedad civil organizada. Tras una revisión en la red, se encontraron 53 organizaciones no gubernamentales que desarrollan campañas para prevenir el fenómeno en 24 países de América Latina y El Caribe (Consultar anexo 2).

Entre ellas, destaca el programa puesto en marcha por *World Vision*, que cubre a Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Haití, Honduras, México, Nicaragua y Perú, se realiza en colaboración con el canal infantil *Cartoon Network* y en algunos casos es impulsado además por los gobiernos locales. El programa, denominado “Convivencia sin violencia, basta de *bullying*, no te quedes callado” tiene un apartado especial dedicado al ciberacoso, que incluye tres *spots* difundidos en *Cartoon Network* y en *YouTube*, así como una guía descargable para orientar sobre las medidas de prevención acerca del ciberacoso.

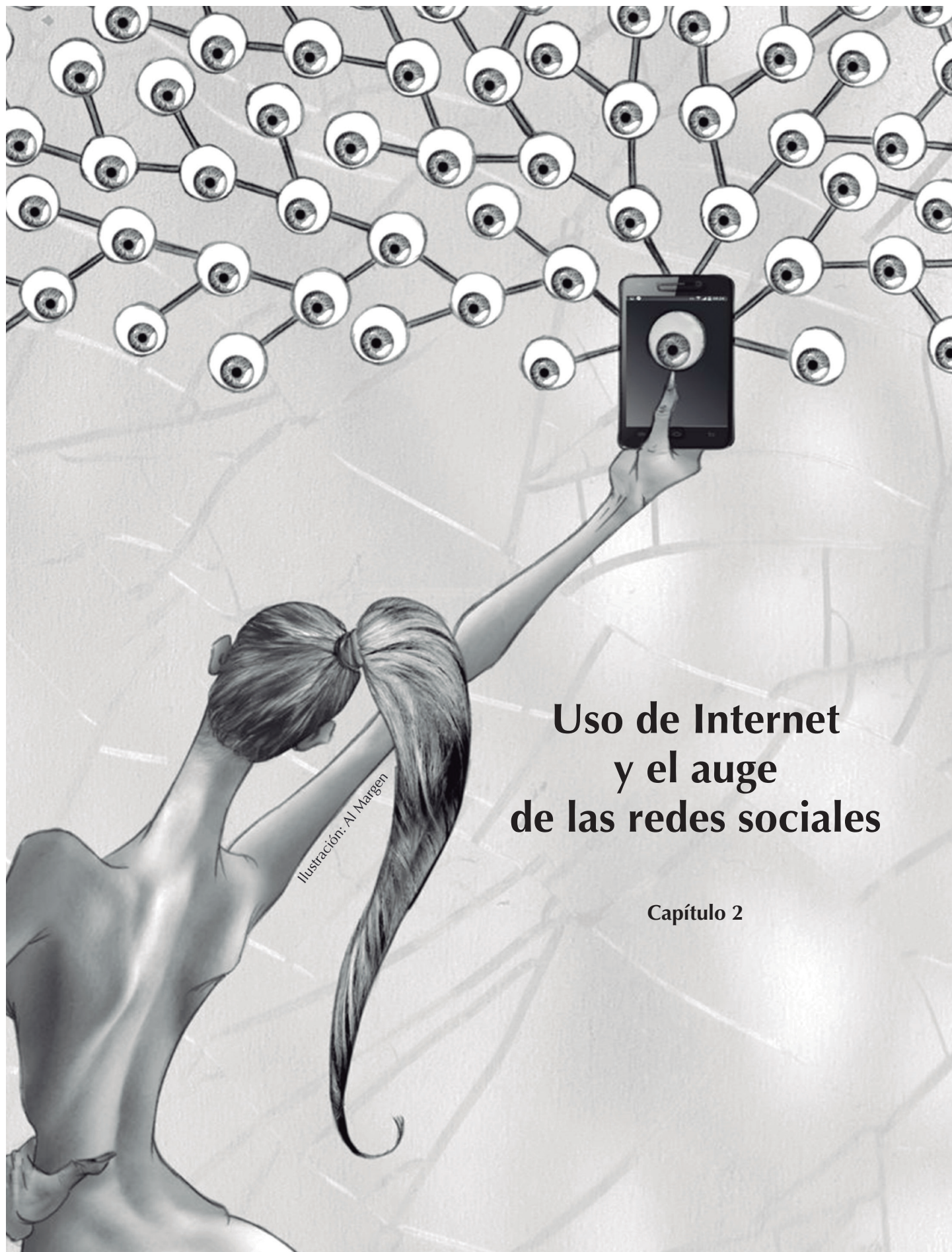
Otra muestra contundente de la preocupación que despierta el ciberacoso en los países de América Latina y El Caribe es el hecho de que 16 de los 35 países de la región considerados, tienen o están en proceso de contar con “leyes *antibullying*” que invariablemente incluyen al ciberacoso en la categoría (Consultar anexo 1).

El ciberacoso es un problema actual y latente, desde el momento mismo que principalmente los jóvenes y adolescentes que utilizan la red están expuestos, a veces sin saberlo, a ser víctimas, ejecutores o testigos, por eso, una de las propuestas de este trabajo menciona la posibilidad de que, al crear una identidad virtual para participar en la vida de la red, los adolescentes estén exponiéndose a padecer esta forma de violencia.

Es preciso especificar que hay factores culturales, sociales, psicológicos y familiares que hacen más o menos fuerte la presencia de Internet en la vida de los adolescentes, y que debe tomarse en cuenta el modo en que ellos usan la tecnología, en cuanto al tiempo que le dedican y la importancia que dan al hecho de tenerla o no a su disposición.

Como ya se mencionó, los riesgos que las y los adolescentes pueden enfrentar en Internet no son más ni menos que aquellos a los cuales están potencialmente

expuestos en la vida cotidiana, y tampoco resulta adecuado decir que esos peligros se pueden “trasladar” de la vida cotidiana a la pantalla, porque se trata de contextos diferentes, en los que las molestias o el acoso se amplifican. El ciberacoso no es simplemente “*bullying* en la red”, sino que se trata de un fenómeno que tiene sus propias características y puede ser tanto o más dañino que el acoso escolar que ocurre en la vida fuera de la red, sobre todo si se considera que un acosador en línea puede permanecer constante e ininterrumpidamente molestando a su víctima, y puede, también gracias a la tecnología, hacer que el acoso sea presenciado por muchas personas a la vez, situación que trae consecuencias devastadoras para la víctima.



Uso de Internet y el auge de las redes sociales

Capítulo 2

Ilustración: Al Margen

Para comprender mejor cómo las y los adolescentes, que están más habituados al uso de las TIC, pueden concebir la presencia de éstas en un modo diverso a quienes las adoptaron en la edad adulta, es preciso establecer las diferencias entre los llamados “nativos digitales” y las personas que se han tenido que ir adaptando al uso de la tecnología paulatinamente, de acuerdo con sus necesidades.

Como quien en el mundo real se establece en un nuevo lugar, los migrantes digitales, —es decir, aquellas personas que nacieron antes de que las nuevas tecnologías cobraran auge— han aprendido a emplear las herramientas tecnológicas según sus propias necesidades y de acuerdo con su propio ritmo, aunque tienen todavía una conexión con el pasado. Dicha conexión, que Prensky (2010) llama “acento”, tal como cuando una persona migra y aunque aprende un nuevo idioma no puede evitar la inflexión propia de su lengua nativa, se puede observar porque el migrante digital “primero se lanza a navegar por Internet y *a posteriori*, se embarca en la lectura atenta de manuales para obtener más información y aprender”.

Así, los migrantes digitales tienen que “aprender una nueva lengua” que sus hijos conocen y dominan “como nativos” y que “ha pasado a instalarse en su cerebro” (Prensky, 2010:6). Winn (citado por Prensky, 2010:16) señala que “los niños que se han criado y se han desarrollado a la par que el ordenador, piensan de forma diferente al resto de las personas. Desarrollan mentes hipertextuales. Saltan de una cosa a otra. Es como si sus estructuras cognitivas fueran paralelas, no secuenciales”.

Los nativos digitales, para Prensky (2010:5) son aquellos individuos que “han nacido y se han formado utilizando la particular ‘lengua digital’ de juegos por ordenador, video e Internet”.

Sin embargo, en este punto se hace necesario aclarar que la edad no debería ser necesariamente el elemento que define el pertenecer a la categoría de nativo o migrante digital. En realidad, es cuestión de sentido común considerar que no todos los que nacieron en la época de Internet tuvieron la posibilidad de emplear las TIC casi desde la cuna, y es fundamental considerar su situación socioeconómica, los factores culturales, el contexto en el cual crecieron, para definir su apego a la tecnología y sus hábitos para informarse y comunicarse.

En este sentido, Gallardo *et al.* (2016) realizaron una revisión sobre la literatura en la que se hace referencia al término “nativos digitales” y apuntan que el concepto se originó en la realidad de países desarrollados, porque en éstos ocurrió primero la masificación del uso de Internet, pero no hay mucho conocimiento respecto a los países en vías de desarrollo. Los citados autores proponen cambiar el concepto de “nativos” por el de “aprendices digitales”.

En este punto, resulta conveniente especificar que, sin embargo, con el paso del tiempo, la masificación de Internet alcanzó a otras realidades del planeta y así, para junio del año 2015, la lista de los 20 países con mayor número de usuarios de Internet, tenía a la cabeza a China, seguida por India, Estados Unidos y Brasil. Nigeria, único país africano, aparece en el número siete, mientras que México está en el lugar número 11, por encima de países europeos como Francia, que se encuentra en el lugar 12 o Italia, en el 20 (Neorika, 2015).

Es evidente que existe una parte de la población que nació con la posibilidad de acceso a la tecnología. La penetración de las TIC, en efecto, se refleja más en ciertos sectores sociales, pero también tiene mucho que ver con las edades, pues particularmente los adolescentes son los más habituados a emplear la tecnología y la consideran parte de su vida desde siempre, no ven a los dispositivos electrónicos como una novedad, y contrariamente, no conciben la cotidianeidad sin la presencia de éstos. Se trata de adolescentes hiperconectados, y esa condición tiene que ver con

aspectos económicos, sociales, culturales y familiares, que hacen que le den importancia mayor al empleo de la tecnología como parte de su vida.

Para efectos de esta investigación, se utilizarán los términos “nativos” y “migrantes” digitales, porque efectivamente existen usuarios que desde muy temprana edad han utilizado las TIC, y porque también es verdad que hay usuarios que adoptaron la tecnología e incluso adaptaron su modo de vida personal, académica o laboral a la presencia de los dispositivos electrónicos, es decir, voluntariamente o no, migraron de una vida analógica a una digital.

Es un hecho que existen marcadas diferencias en la manera de concebir el uso de Internet entre migrantes y nativos digitales, porque estos últimos están habituados a recibir información de manera ágil e inmediata, suelen estar familiarizados con la ejecución de multitareas y procesos paralelos, se inclinan por recibir información gráfica en lugar de textual, dan mejores resultados cuando trabajan en red y encuentran más atractivo instruirse de forma lúdica que en el rigor del trabajo tradicional (Prensky, 2010:6).

También es cierto que hay una innegable inmersión de migrantes y nativos digitales en la vida de la red. Ambas categorías en ocasiones conviven en los espacios virtuales, pero la mayor habilidad y los deseos de independencia de los nativos los llevan a utilizar sus conocimientos tecnológicos para limitar el acceso de los adultos a ciertos contenidos, particularmente los que comparten en las redes sociales.

De acuerdo con Carr (2011), la sociedad está en un momento crucial, porque vive una etapa de transición entre dos maneras distintas de pensamiento, en la cual la mente tranquila, abstraída y concentrada está siendo sustituida por otra que desea y requiere extender la información en una forma explosiva y descoordinada.

En este sentido, es preciso señalar que tanto nativos como migrantes digitales aprenden a usar las herramientas tecnológicas para hacerlas parte de su vida cotidiana, y su acercamiento a la tecnología incluye también el uso de un lenguaje común, que tiene reglas establecidas, aunque no escritas y que más adelante se explicarán a partir de la propuesta teórica del filósofo austriaco Ludwig Wittgenstein.

Ese proceso de aprendizaje específico de las formas “correctas” de expresarse en la red ocurre en el ciberespacio, por tanto puede definirse como netamente virtual y responde a una necesidad de utilizar la tecnología a disposición, no solamente como posible proveedor de información, sino como una especie de prótesis emocional que ayuda a establecer vínculos y socializar, porque gracias a las TIC, los usuarios permanecen comunicados a través de esas prótesis tecnológicas (los diferentes dispositivos disponibles) cuyo empleo implica una alta exposición emotiva en un mundo que se considera ya hipertecnológico (Moriggi, 2009).

En Internet, los usuarios socializan de manera constante al expresarse, a través de comentarios, emoticonos, o, por ejemplo, en caso de la red social Facebook, a través de íconos que representan frases como “me gusta”, “me encanta”, “me divierte”, “me asombra”, “me entristece” o “me enoja”, lo que genera posturas y vínculos o rechazo hacia los mensajes emitidos por otros usuarios de la misma red.

En los siguientes párrafos se hablará de las particularidades que fueron observadas en un trabajo realizado en Argentina, y de algunas otras consideraciones de diversos autores, que tienen que ver con el modo en que los usuarios, particularmente los adolescentes, comunican en la red, mismo que, además, adoptan naturalmente como parte de la adquisición de un lenguaje propio del medio.

Se trata de un ejemplo elocuente del uso de Internet por parte de los nativos digitales: es un estudio realizado por la empresa argentina PROIA¹ (2011), a través del cual se descubrió que “los jóvenes tienden a utilizar menos palabras, lenguaje más despojado, concreto y fáctico, posiblemente influido por la estructura gramatical que propone Facebook y el idioma inglés. Prefieren los usos onomatopéyicos (jajaja, mmm, uhhh, ayyy, etc.), indicando la necesidad de suavizar sus palabras o “alivianar” temas. En este sentido, de acuerdo con los resultados dados a conocer por PROIA, los nativos digitales, a diferencia de otras generaciones, no reclaman un espacio real para “ser” o comunicarse, ya que tienen en Internet su propio espacio, red de contactos, estructura de organización y sus propias formas gramaticales.”

¹ PROIA no es una sigla, sino el nombre de una consultora de asesoramiento, investigación de mercado y capacitación que tiene su sede en Argentina.

El citado estudio —en el cual se analizaron alrededor de 122 000 palabras generadas por argentinos de entre 15 y 21 años— señala además que los recursos onomatopéyicos “sintetizan estados de humor y comunican al interlocutor el tono que se quiere dar al mensaje”. Además, los usan “para ‘suavizar’ frases irónicas, ácidas o de alta emotividad. Los jajajaja, XD, etc. muestran la necesidad de distender situaciones que viven a diario”. Según el análisis, “funcionan como un ‘amortiguador’ semántico, permiten expresar conceptos muy fuertes, pero bajando el tono”.

En cuanto a los símbolos y las onomatopeyas empleadas por las personas que participaron en la mencionada investigación, se puede notar la existencia de un uso común y un sistema que ha sido acordado socialmente (Vera, 2000). Se trata, pues, de reglas públicas no escritas pero compartidas por los usuarios de Internet, lo que implica un acuerdo entre ellos, mismo que hace factible la experiencia objetiva o intersubjetiva.

En este caso, “mmm” “jajaja” o “uhh” no tendrían significado alguno si nada les correspondiera, sin embargo, el sentido es otorgado por el consenso que ellos establecen y aceptan cuando están comunicándose a través de la red.

En el ciberespacio la escritura, desde el punto de vista de los nativos digitales pretende exclusivamente conectar, “no establecer lazos duraderos cargados de pasado, sino lazos de gestión y de interconexión” (Camacho, 2013:4). Es decir, estos códigos tienen por objetivo hacer interactuar a los usuarios, no sólo a través de la escritura, sino también a través de la lengua, y ambas sufren constantes modificaciones.

Al respecto, Camacho (2013:4) apunta que “escribir “ke” en lugar de “que”, “salu2” en lugar de “saludos”, “ase” en lugar de “hace” o incluso gesticular a través de la escritura como una “carita feliz” resulta de lo más común en este tipo de conversaciones” y argumenta que escribir “está desprovisto del peso del tiempo y del yo inamovible. Al escribir entonces, la comunicación se satura de instantes que después se desvanecen”.

Es evidente que los nativos digitales son guiados también por pautas que determinan su conducta en la red, y que sus acciones atienden precisamente esas reglas. El exceso de mensajes hace que no sea factible retenerlos en su totalidad y por eso,

los usuarios de Internet prefieren conectarse y comunicar apresuradamente, porque en su lógica ya no es necesario almacenar conocimientos, pues consideran que para eso están el buscador *Google* y otras herramientas que contienen información.

Esa facilidad de acceso a los datos que en otros tiempos estaban en los libros y de ahí pasaban a formar parte del bagaje cultural de cada persona, desemboca en lo que Brea (2007, citado por Camacho, 2013:4) llama “una nueva identidad descargada de todas aquellas funciones de memoria”.

Los nativos digitales, acostumbrados a utilizar las herramientas tecnológicas que los conectan con el mundo en forma inmediata, hacen de éstas un modo de relacionarse con su entorno y eventualmente alargan su visión para entrar en contacto con otras realidades que, aunque lejanas físicamente, se vuelven tan cercanas que podrían parecer parte de la vida *offline*.

De acuerdo con Contreras (2014), a través de estudios empíricos se ha demostrado que “la virtualidad permite la fragmentación de lo global y la explosión de la individualidad” pero a partir de la difusión del uso de las TIC, los usuarios “nos estamos acostumbrando cada vez más a un contexto en el que los usuarios comunican al resto del mundo partes de su vida habitual y con ello ponen su privacidad a disposición de los demás”.

Christine Hine (2004:177) explica la relación entre lo real y lo virtual y expresa cómo “más que decir que Internet tiende puentes con la vida del mundo ‘real’, se trata de vínculos estratégicos, y lo que ocurre cotidianamente se convierte, en muchos casos, en el material de los espacios virtuales de interacción. [...] Los espacios de interacción pueden estar configurados de distintas maneras, y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades *offline*”.

Sin embargo, el alto conocimiento del uso de las TIC no parece corresponder a una conciencia de los límites y de los riesgos que el empleo de éstas puede acarrear (Moriggi, 2009). Conocer los códigos de comunicación en la red no garantiza que los usuarios estén exentos de las posibilidades negativas que Internet conlleva. Resulta que esa forma de interacción, con sus propios significados y sus propias reglas, excluye

a los adultos. Por ello se hace necesario mencionar cómo los usuarios de la red han creado códigos nuevos, exclusivos y hasta prohibidos para el mundo de los mayores, que en ocasiones a duras penas entienden el uso básico de las TIC.

Dichos códigos incluyen combinaciones de letras y números, en muchos casos destinadas incluso a iniciar conversaciones sexuales sin que los mayores se den cuenta. Pero el cambio en el modelo de comunicación que ocurre en Internet no debe referirse simplemente a transformar los códigos, sino que es “resultado de diversos procesos en el que los nativos son protagonistas, es un lenguaje que refleja una sociedad en transformación por su inestabilidad” (Camacho, 2013:5).

En resumen, migrantes y nativos digitales se encuentran en un momento en que el uso de las TIC como parte de sus hábitos cotidianos implica no solamente un cambio cultural, sino una transformación en la forma de pensamiento, con su consecuente impacto en la manera de ser y estar en el mundo.

Así, pensadores contemporáneos como Rosi Braidotti apuntan hacia la necesidad de una recomposición entre lo real y lo virtual. La filósofa señala que:

hoy, gracias a teléfonos inteligentes y tabletas; mañana, gracias a quién sabe qué prótesis o artilugios tecnológicos incorporados (el ser humano) puede llegar a convertirse en un ser más ético, menos centrado en su interés propio, más consciente de las necesidades de la gente que le rodea, del planeta en el que vive. (Elola, 2016).

A través de esta investigación se buscó realizar un análisis acerca de la forma en que algunos nativos digitales se apropian del uso de la tecnología, del modo en que crean y transforman nuevas formas de lenguaje, y de cómo, a partir del empleo de tales formas de comunicación, se ven en la necesidad de adaptar su propia identidad a un entorno que es ya no solamente físico e inmediato, sino que trasciende las fronteras espaciales y temporales.

2.1. Redes sociales y redes sociales virtuales

El concepto de red social tiene su origen en estudios socio-antropológicos, entre los que destaca el realizado por la antropóloga mexicana Larisa Adler Lomnitz, quien a principios de la década de los setenta del siglo pasado, a partir de un estudio de caso en Chile, detectó la existencia de un sistema instaurado a partir de normas culturales, originado por los intercambios de favores, comúnmente conocidos como compadrazgo, que implicaban la voluntad de establecer vínculos de ayuda recíproca, manejados y dosificados en modo cuidadoso (Adler, 2012).

De acuerdo con Adler (2012), las redes sociales están basadas en el principio de reciprocidad. Además, partiendo de las investigaciones de Erick R. Wolf, considera que las redes sociales se originan cuando los sistemas formales políticos y económicos no son capaces de garantizar la seguridad y el bienestar, pues entonces los miembros de cualquier sociedad echan mano de redes de amistad, parentesco y patronazgo para dar solución a sus problemas. Además, mientras más severas y rígidas sean las reglas vigentes, más grande será la necesidad de solucionar problemas fuera de la normatividad.

Las redes son un medio de integración social y de inclusión de personas, lo que favorece el equilibrio de un sistema social en particular. Además, la debilidad relativa de las sociedades industriales trae como consecuencia las pequeñas relaciones múltiples que se establecen en varias situaciones (Requena, 1989).

Las redes sociales son pues, sistemas paralelos creados para dar respuesta a las vicisitudes que se generan a partir de las estrictas formas de convivencia a la que los seres humanos se ven obligados. Se trata, además, de una complicada red de alianzas verticales y horizontales.

Son también sistemas de cohesión social en cuyo interior se encuentran subgrupos donde los miembros tienen lazos estrechos y en los que existen además individuos centrales, que se distinguen por tener una posición estratégica que les da la posibilidad de ejercer cierto control sobre lo que fluye por la red (Sánchez, 1995).

En las redes sociales, es necesario que entre todos los integrantes del subgrupo haya relaciones recíprocas, no obstante que, en la totalidad de la red, en algunos casos, no existan relaciones entre los miembros o tales relaciones sean indirectas. Por su parte, los individuos centrales deben mantener más relaciones directas con otros integrantes de la red y su mayor centralidad, que bien podría traducirse como grado de influencia, dependerá de cuánto puedan tener acceso a otros puntos de la red (Sánchez, 1995).

Es necesario también señalar que por cada diferente relación es necesario identificar una red social distinta, y que los mismos individuos pueden pertenecer a diversas redes. Por ejemplo, no hay comportamientos iguales en redes surgidas de algún tipo de autoridad o integradas en situaciones formales (como puede ser el caso de aquellas creadas en un ambiente laboral) que en las redes que son resultado de relaciones de amistad o simpatía.

De acuerdo con Knoke y Kuklinski (citados por Sánchez, 1995), los tipos más comunes de relaciones en las redes son: i) de transacción, es decir, intercambios comerciales, relaciones de compra y venta, importación y exportación, etc; ii) de comunicación: transmisión de mensajes, entre ellos propagación de rumores o bien de ideas innovadoras; iii) de relaciones instrumentales, en las cuales los actores buscan algún tipo de beneficio, por ejemplo el acceso a un trabajo o el reclutamiento para movimientos sociales; iv) de relaciones afectivas, que se refiere a los sentimientos de afinidad, admiración u hostilidad entre los miembros de la red; v) de relaciones de poder y autoridad: características de organizaciones formales y más complejas, que reflejan los diferentes niveles de jerarquía; vi) de relaciones de parentesco: expresan los lazos familiares entre los integrantes de la red.

Dentro de una misma red es frecuente encontrar varios tipos de vínculos, lo cual refleja la complejidad misma de su estructura. En la red social una relación única puede tener distintos significados, dado que sus integrantes pueden ser al mismo tiempo amigos, vecinos, compañeros de trabajo o parientes, lo que representa una intrincada trama de relaciones combinadas, y aun estando dentro de la misma red, existen diferentes tipos de nexos, lo que dificulta en muchos casos la comprensión

total de las relaciones al interior, donde hay una importante variedad de interacciones entre sus integrantes.

En una red social pueden asimismo detectarse vínculos potenciales, lo que quiere decir que no todos los lazos que una persona puede tener dentro de una o varias redes sociales deben estar necesariamente activados permanentemente. Así, existen vínculos latentes durante un lapso indeterminado, que inician cuando se hace necesaria alguna acción social, es decir, cuando una persona que integra la red requiere un determinado apoyo, acude al otro miembro que puede proporcionárselo, poniendo en marcha en ese momento lo que hasta entonces era un vínculo potencial (Requena, 1989).

También es fundamental observar, dentro de las redes sociales, cómo en éstas hay individuos que interactúan frecuentemente durante lapsos considerables, pero no siempre tienen vínculos estrechos. La alta frecuencia de contactos no es necesariamente consecuencia de una alta intensidad de las relaciones. Un ejemplo concreto de esto son los lazos, casi siempre frágiles, que unen a las personas con sujetos a quienes ven casi siempre, como un comerciante, un conserje o un vigilante (Sánchez, 1995).

Por otro lado, cabe señalar que es difícil determinar el inicio o el final de las redes sociales, y es importante enfatizar el carácter dinámico de éstas, porque en su interior pueden darse cambios provocados por la duración mayor o menor de las relaciones entre los miembros de la red y su aparición o desaparición dentro de la misma, lo que puede vincularse incluso con el ciclo vital de las personas.

Otra de las características de las redes sociales es su direccionalidad. En este sentido, destaca el hecho de que en ciertos casos las relaciones entre los miembros de la red son recíprocas, generalmente con los lazos de parentesco, amistad o vecindad. Sin embargo, en otros casos hay vínculos donde la reciprocidad es escasa o nula y entonces la direccionalidad cobra importancia, como en el caso de las relaciones de poder o las de transacción.

En síntesis, todos los seres humanos configuran, producen y erigen redes sociales, y el procedimiento de formación de éstas inicia junto con la socialización. Desde el momento del nacimiento, los individuos ya forman parte de grupos sociales y con

ello, pertenecen al tejido de una o varias redes que les son asignadas automáticamente, pero con el tiempo, cada persona elige, y comienza a pertenecer voluntariamente a una red social o a varias, e incluso las genera. Estas redes sociales van cambiando con el paso del tiempo, de acuerdo con el propio ciclo vital y a partir de los diferentes tipos de relaciones propios de la pertenencia a ciertos grupos sociales y las posiciones que cada uno tenga dentro de ellos.

De acuerdo con Requena (2008) el mundo mismo es una gran red y en este sentido, la dinámica social no se puede interpretar solamente a partir de la interacción de individuos concretos e identificables, sino precisamente a través del análisis de las complejas relaciones que las personas establecen por medio de las redes sociales. En este sentido, la observación de la realidad social debe hacerse no solamente tomando en cuenta los atributos de los actores, sino considerando los vínculos que éstos tienen entre sí.

Por otra parte, el concepto de redes sociales virtuales tiene su origen en la teoría de los seis grados de separación. Dicha idea se presentó por vez primera en 1929, en el cuento corto del escritor húngaro Frigyes Karinthy titulado *Láncszemet* (Cadenas). En esa historia, uno de los personajes se propone probar que los habitantes del planeta están fuertemente conectados, y para ello, solicita a los otros mencionar a cualquier individuo entre el medio billón que entonces poblaba el mundo y él sería capaz, por medio de cinco contactos (de los que uno tendría que ser una persona conocida) de llegar hasta el sujeto seleccionado, sin importar si se trataba de un ganador del premio Nobel o de un obrero. En el relato, el personaje detalla las “cadenas”, que a través de no más de cinco contactos, le dan la posibilidad de alcanzar el objetivo elegido (Aguirre, 2011).

Luego, en los años 50 del siglo XX, Ithiel de Sola Pool, del *Massachusetts Institute of Technology* y Manfred Mochen, de la empresa IBM, intentaron hallar el total de pasos que se requerían para que toda la red humana pudiera estar interconectada. Posteriormente, en 1967, Stanley Milgram, sociólogo de la Universidad de Harvard, propuso una investigación en la cual un grupo de personas distantes ubicadas en Estados Unidos debía hacer llegar una carta a un compañero de Milgram que se encontraba en Boston, con el requisito de que los participantes conocieran personalmente a las

personas a quienes enviaban la misiva y que dicho envío se realizara a la brevedad. Cuando las cartas empezaron a llegar, el investigador comenzó a marcar el recorrido y diseñó la red de contactos, y su conclusión fue que se necesitaban seis pasos para entrar en contacto con cualquier persona en el territorio estadounidense.

En 2001, el investigador Duncan Watts, de la Columbia University, intentó poner en marcha nuevamente la investigación de Milgram, pero por medio del correo electrónico, a través de un mensaje en que solicitaba a quienes lo recibían que lo reenviaran a sus contactos, con la finalidad de conocer cuánto tiempo se requería para que el mensaje regresara al primer emisor. El mensaje fue reenviado a 48 000 usuarios de correo electrónico en 157 países, por lo que la conclusión de Watts fue que el promedio de contactos para lograr la comunicación entre dos individuos ubicados en cualquier lugar del mundo es de seis (Ros-Martin, 2009).

Así, en la era del Internet, las redes sociales y sus efectos se amplifican, situación por demás lógica si se considera que su alcance va más allá de territorios físicos. Uno de los puntos centrales por considerar, es que pertenecer o no a una red social virtual, depende no solamente del dominio de la tecnología, que en algunos casos ni siquiera es necesario, sino de la intención clara e incluso la necesidad de estar en ella. Si bien cualquier escenario social es terreno fértil para el nacimiento de las redes sociales, Internet, por su inmediatez y su amplitud, se convierte en un lugar propio para armar ese entramado y hacerlo en una forma particular, con un modo de interacción y un lenguaje propios.

“Una red social comprende a un conjunto de personas con un patrón de interacciones entre ellas”, afirma Ros Martin, (2009:2). Las redes sociales virtuales generan capital social, al optimizar recursos que poseen los sujetos, hacer visible su red de contactos y de esta manera potencializar las interacciones y los encuentros (Gandlgruber, 2013).

El capital social es entendido, de acuerdo con Bourdieu, (2000: 148), como “el agregado de recursos reales o potenciales que se vinculan con la posesión de una red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuo”.

Dicho capital social puede ser real o virtual, dependiendo de los ámbitos en que la persona se mueva; además permite a un individuo obtener recursos de otros miembros de las redes sociales a las que pertenece. Estos recursos pueden ser de todo tipo, como información, relaciones personales o la capacidad de organizar acciones conjuntas con otros (Ellison, Steinfield y Lampe, citado por Ros-Martin, 2009).

Así, pueden considerarse además dos formas diversas de capital social: la primera, aquella que se crea a partir de vínculos débiles mediante los cuales las personas intercambian información, pero sin que exista entre ellas un factor emocional, y la segunda, la del capital social en el que además de los elementos informativos aparecen lazos afectivos (Ros-Martin, 2009).

Asimismo, el capital social puede fortalecerse a través del intercambio de elementos como las fotografías y otros materiales. De hecho, se plantea que las relaciones en las redes sociales virtuales posibilitan la existencia de una tercera forma de capital social, ya que las relaciones que se establecen se alargan y fortalecen, aunque el contacto físico no exista o sea mínimo (Ros-Martin, 2009).

Según Bartrina las redes sociales virtuales tienen la función de cubrir la necesidad del ser humano de comunicarse y compartir experiencias, por lo que representan “la nueva comunidad” (2012:10).

En este punto, es importante considerar que las redes sociales virtuales, si bien son una forma de organización social amplificada por la posibilidad de romper límites temporales y geográficos, también se han convertido en un fenómeno mediático producto de la popularización del uso de Internet. Paulatinamente, las redes interpersonales que surgieron en la red fueron creciendo, aumentando y con ello, se convirtieron en verdaderas organizaciones profesionales, con características propias de nuevos medios de comunicación.

Así, se puede hablar de que las redes sociales virtuales cubren las necesidades de integración de individuos de diversos perfiles (Campos, 2008) y son un nuevo sistema de entretenimiento y de información, que retoma algunas características de los medios de comunicación tradicionales, aunque incluye (y esta es la diferencia fundamental) altos niveles de interacción. Se trata, pues, de sistemas de comunica-

ción social básicos, fundamentados en la afiliación y la participación, así como en la colaboración y la atención.

De igual forma, las redes sociales virtuales se han organizado a través de empresas específicas que han tomado iniciativas de negocios dentro de Internet a partir de este nuevo estilo de comunicación.

La formación y el desarrollo de las redes sociales virtuales tiene cada vez más importancia en la interacción y coordinación de la sociedad económica y sus dinámicas de cambio. Hablando de hechos concretos de la vida económica, a través de las redes sociales es posible para los desempleados encontrar ocupación, o bien los empleadores pueden conseguir recursos humanos. Asimismo, muchas áreas del sistema social de producción se ven afectadas por las redes sociales virtuales como una intersección más entre las formas clásicas de organización social como el mercado, el Estado, las empresas o las comunidades (Gandlgruber, 2013).

Además de ser un medio de comunicación, las redes sociales virtuales son una iniciativa empresarial, un negocio que representa para sus fundadores importantes ventajas económicas, y puede decirse que son ya parte de la dinámica misma del sistema económico. De esta forma, los servicios de redes sociales incluyen información sobre los contactos sociales de los usuarios y revelan a quienes las utilizan cómo están conectadas otras personas en la red. La premisa de este tipo de empresas es que los individuos podrían estar sin darse cuenta a unos pocos pasos de distancia de un negocio o bien de un socio deseable. Por lo tanto, los servicios empresariales de las redes sociales permiten a sus usuarios conocer a los amigos de los amigos de sus amigos y por lo tanto expandir su propio círculo social (Adamic, 2005).

Respecto al surgimiento de empresas encargadas de formar redes sociales en Internet, la cronología se puede resumir en los siguientes sucesos:

1. En 1995 apareció *Classmates.com*, una red social dedicada a restablecer los vínculos con antiguos compañeros de escuela.
2. En 1997 inició *SixDegrees.com*, que tomó su nombre de la teoría mencionada anteriormente.

3. En 1998 surgió *Open Diary*, que fue la primera comunidad de *blogging* (diario en línea) de internet.
4. En 1999 comenzó *LiveJournal*, una red social rusa creada por Brad Fitzpatrick para mantener a sus amigos del instituto actualizados acerca de sus actividades y *Blogger*, que es un servicio de *blogging* y publicación en la red, creado por la empresa *Pyra Labs*, que acuñó el término de *blog*. *Blogger* fue adquirido por *Google* en 2003.
5. A partir del año 2000, se abrieron otros servicios de redes sociales en Internet, como *DebianArt*, *Fotolog*, *Linkedin*, *Xing*, *Hi5*, *Netlog* y *Myspace*, hasta que, en 2004, además de *Orkut*, *Flickr* y *Tagged*, apareció Facebook, como fenómeno aparte que marca un antes y un después en la popularización del uso de las redes sociales en Internet (Norfic.com, s/f).

Actualmente, las redes sociales virtuales que cuentan con un mayor número de usuarios en el mundo son:

-Facebook, que como ya se mencionó es la red social más exitosa a nivel mundial. Con 1 550 millones de usuarios, es el sitio más visitado en Internet después del buscador *Google*, y su popularidad puede atribuirse a la facilidad de compartir contenidos a través de links, fotografías o videos, además de que tiene una interfaz fácil de utilizar y comprender, incluso para los inexpertos. Registrarse en Facebook es sencillo, y otra de sus ventajas es que cuenta con un sistema directo de mensajería instantánea que da a los usuarios la posibilidad de comunicarse en tiempo real, y les permite contactar a nuevas personas, relacionadas con sus contactos originales. Asimismo, permite a los personajes públicos, así como a los negocios, empresas y marcas, abrir páginas a través de las cuales pueden incrementar su visibilidad y promoverse, así como interactuar con sus seguidores y sus clientes.

Según la propia compañía, su número de usuarios aumenta alrededor de 21 por ciento cada año. Facebook tiene traducciones en cerca de 70 idiomas. En octubre de 2013, la empresa removió una restricción para los usuarios menores de 18 años, que hasta entonces ponía límites para los adolescentes, que antes, al menos oficialmente, porque muchos menores de edad se registraban, no podían compartir sus contenidos

en la red social. La justificación de Facebook fue que “los adolescentes son las personas más hábiles al usar los medios sociales, y ya sea se trate de activismo cívico o de sus reflexiones sobre una nueva película, ellos quieren ser escuchados” (Forbes México, 2013).

Hasta antes de esa disposición, la red social expulsaba diariamente a cerca de 20 mil usuarios para evitar que los niños se volvieran adictos a su uso a edad temprana. Entonces, el consejero en jefe de privacidad de Facebook, Mozelle Thompson, aseguró que se estaban detectando cuentas de menores. “Hay personas que mienten. Hay gente que tienen menos de 13 años (y están entrando a Facebook)”, dijo Thompson. “Facebook retira 20,000 personas al día, personas que son menores de edad” (CNN, 2011).

-*Youtube* es la segunda red social del mundo, con 1 300 millones de usuarios registrados. Es uno de los servicios que ofrece *Google* y representa un nicho de mercado para millones de marcas. Es un sitio gratuito de almacenaje en la red, donde los usuarios pueden cargar material en video para compartir, ver, comentar y descargar. Tiene además de los materiales personales de los inscritos, videos de películas, programas de televisión y musicales. Incluso ha llegado a considerarse un complemento de la televisión tradicional, además que personajes públicos e instituciones cuentan con sus propios canales en *Youtube*.

- *Google+* cuenta con 418 millones de usuarios. Su incremento en el número de inscritos puede atribuirse a que *Google* tiene como política favorecer el posicionamiento en el buscador de aquellas empresas que estén registradas en su red social. Además, permite la creación de redes de amigos que se organizan en los llamados círculos. También da la opción de dar a conocer a los contactos contenidos que se pueden compartir fácilmente. Otra de las ventajas de *Google+* es que facilita la publicación de artículos a través del botón +1, que está en varias páginas de Internet y en la barra del navegador *Google*. La ventaja del uso de *Google+* es que permite la combinación del resto de las herramientas que ofrece *Google* y con ello, sincronizar todos los servicios.

-*Instagram*: con 400 millones de usuarios en el mundo, se trata de una aplicación para dispositivos móviles que da la posibilidad de editar, retocar y agregar efectos a

las fotografías tomadas con el teléfono. Las imágenes se pueden compartir en otras redes sociales, así como navegar y explorar las fotografías de otros usuarios, entre los que se cuentan muchos personajes conocidos, sobre todo del mundo del espectáculo.

-*Linkedin* es una red social con alrededor de 400 millones de usuarios en el mundo, dedicada al área de los negocios cuyos contenidos se comparten en el ámbito profesional. En *Linkedin* está representada la gran mayoría de las empresas de más de 200 países. Se utiliza para la promoción profesional y es también útil para buscar y compartir información técnica y científica.

-*Twitter* es una red social de *microblogging*, que permite publicar, compartir e intercambiar información a través de breves comentarios en formato de texto. La principal característica de esta red social es su sencillez, así como la facilidad y diversidad de maneras para conectarse y comunicarse con otros. Sin embargo, *Twitter* va a la baja en cuanto al número de usuarios, pues de los 500 millones que reportaba en 2015, para el primer trimestre del año sucesivo le restaban 320 millones, aunque al parecer la empresa está intentando recuperar adeptos a través de *Periscope*, que es una nueva red social en la que se transmiten videos en *streaming*.

-*Snapchat* es una red social creada en el 2011 y se utiliza para compartir mensajes que se autodestruyen. Cuenta con más de 100 millones de usuarios activos de los cuales 70 por ciento son mujeres, que postean alrededor de 400 millones de mensajes (*Snap*s) diarios.

Otras redes sociales que están a disposición de los usuarios de Internet son *Reddit*, que sirve para compartir marcadores y enlaces y comentar y evaluar los contenidos de éstos; *Tumblr*, una plataforma de publicación de *microblogging* que permite compartir texto, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio; *Imgur*, un sitio para alojar imágenes; *Flickr*, que permite subir, almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos; *SoundCloud*, red social muy popular entre los creadores y los amantes de la música, que facilita promocionar y distribuir proyectos musicales; *Vimeo*, que sirve para subir y guardar videos para compartir con cualquier usuario; *deviantART*, que es una comunidad artística donde se comparten obras e ideas; *Badoo*, cuyos miembros tienen como principal objetivo encontrar amigos o parejas; *Twoo*, una red social belga dedicada al encuentro y contacto de pareja y

Tagged, que permite a sus usuarios crear y administrar perfiles, enviar mensajes, dejar comentarios, boletines de correo, ajustes de estado, ver fotos, videos, juegos, regalos, etiquetas, *chat* y hacer amigos y sugiere nuevos contactos para los miembros a partir de los intereses de cada uno.

Caso aparte es la aplicación *What'sapp*, que hasta enero de 2018 contaba con 1500 millones de usuarios activos al mes, que transmitían diariamente más de 60 mil millones de mensajes. Esta herramienta tecnológica fue adquirida por Facebook en 2014, y entonces contaba con alrededor de 500 millones de usuarios. Este sistema resulta un híbrido entre aplicación y red social, porque permite la creación de grupos privados y compartir contenidos de imagen, audio y video. Su utilidad principal es la comunicación en tiempo real entre personas que se conocen entre sí, y que muy probablemente son parte de una o varias redes sociales no virtuales (El tiempo, 2018).

Por último, es importante resaltar las reglas sociales que prevalecen en las redes virtuales (Gandlgruber, 2013), que son un reflejo de la vida real, pero que adquieren un carácter propio, de la misma forma que el modo de comportamiento en la red tiene sus características exclusivas.

Existen reglas de acceso y pertenencia, que tienen que ver con membresías, derecho o restricciones para entrar a ellas y que cambian de acuerdo con las formas en que se configura la propia red social. En este sentido existen variaciones que incluyen a las redes más cerradas, a las que se puede acceder solamente obteniendo la invitación de otros usuarios, lo que implica que haya un conocimiento previo en el mundo real, pasando por otras como Facebook, con una dificultad media para registrarse y mostrarse en ella, y las redes francamente abiertas, como *Twitter*.

Asimismo, Gandlgruber, (2013) señala que existen reglas para la difusión y evaluación de la información disponible, es decir, está estipulada en las redes sociales la manera en que se transmiten datos y el modo en que se valida la información disponible, si es a través de marcadores sociales, con portales de evaluación y recomendaciones, con ranqueos o por medio de la reputación.

Otra categoría más de reglas propuesta por Gandlgruber (2013) se refiere a la construcción de confianza y liderazgo, y tiene que ver con quiénes son las fuentes

confiables, la manera en que se obtiene confianza en la red, cómo se determina quiénes se convierten en líderes de opinión y cuáles son los criterios para que esto suceda.

Una regla más tiene que ver con los principios de organización y gobierno de las redes sociales virtuales, las formas y grados de estructuración, y la participación de los usuarios en la creación y el cambio de los formatos. Se consideran también los principios de propiedad y autoría, las diversas maneras de participación y de reconocimiento por la creación de contenidos, las formas de re-creación y co-creación de los contenidos, por ejemplo, los remix, los *wikis* o el sistema *creative commons*.

Finalmente, en estas reglas consideradas por Gandlgruber (2013), aparecen los principios de creación y estructuración de contenidos, es decir, las normas lingüísticas, los códigos específicos de cada red, los símbolos, los emoticonos, la extensión de los mensajes, la multimedialidad y la heterogeneidad.

2.2. Las redes sociales virtuales como forma de vida

La información expuesta anteriormente ayuda a reflexionar acerca de cómo las redes sociales y las redes sociales virtuales son un ejemplo concreto de lo que sostiene Manuel Castells (2000), respecto a que Internet es una herramienta que permite desarrollar los comportamientos, pero no los cambia, pues son los comportamientos los que se apropian de la red de redes y por esto, vienen amplificados y potenciados, pero a partir de lo que ya son.

Es decir, las redes sociales que se desarrollan en Internet parten básicamente del mismo principio que fundamenta las redes sociales de la vida real, o sea de la necesidad de socialización e incluso de colaboración entre individuos que tienen afinidades, aunque en el caso de las redes sociales virtuales, la pertenencia generalmente es voluntaria, y no obedece a que sus miembros sean por nacimiento parte de determinados grupos sociales.

Hasta ahora, en este trabajo se ha intentado dar una visión general acerca de lo que las redes sociales reales y virtuales son y cómo funcionan, y aunque ya se ha mencionado el modo en que algunos de sus miembros emplean el lenguaje, no se ha especificado cómo ese lenguaje puede ser el reflejo de una forma de vida.

Ya en las reglas propuestas por Gandlgruber, se considera la importancia que en las redes sociales virtuales tiene la creación y estructuración de contenidos, directamente relacionada con aspectos como reglas en el uso de un lenguaje, normas específicas para el uso de símbolos, emoticonos y la manera en que se determina la extensión de los mensajes, etc.

A este aspecto apenas mencionado, es preciso darle una importancia mayor, porque el lenguaje propio de la red y su uso, representan una forma de vida, en términos *wittgenstenianos*.

Antes que nada, para referirnos a una forma de vida, explicada a partir de las propuestas de Ludwig Wittgenstein, es necesario hacer algunas aclaraciones acerca de su obra. En primer lugar, es preciso señalar el concepto “juegos del lenguaje” acuñado por el filósofo austriaco, quien los definió como “las herramientas con las que el ser humano asume sus posibilidades de vida, son los ideofactos de que dispone para aprehender el mundo [...] los juegos del lenguaje se convierten en formas de vida” (Jaramillo 2004:2).

Vale la pena en este punto hacer una retrospectiva de Wittgenstein para explicar que tal concepto se contrapone a sus planteamientos iniciales, correspondientes a una primera época, cuando en su *Tractatus Logico-Philosophicus*, publicado en 1922, señalaba que el lenguaje tiene una estructura lógica que está relacionada a su vez con una estructura (también lógica) de la realidad (Robinson, 2012).

“Nosotros nos hacemos figuras de los hechos”, afirmaba Wittgenstein, (s/f). De esta forma, en su primera propuesta apuntaba que un lenguaje lógicamente perfecto cuenta con una sintaxis que permite evitar “los sinsentidos” y tiene símbolos articulares con un significado determinado y sobre todo único.

Se trata de la teoría pictórica del significado (Robinson, 2012), que remite a la idea de que, si el lenguaje se utiliza en modo perfecto, lo que implica que las frases tengan significado y sean proposiciones, entonces es posible “pintar” objetos existentes en la realidad. Esto supone que los problemas de la vida, por ejemplo, dado que no tienen referentes concretos en el mundo, no permiten que se diga nada significativo acerca de ellos y por lo tanto no pueden ser tratados, a pesar de su trascendencia.

La teoría pictórica se refiere a los elementos que al unirse integran la pintura —entendida como el lenguaje y sus proposiciones—, mismos que cuando se combinan forman una representación de la realidad. De esta manera, el primer Wittgenstein, cuyo pensamiento se refleja en el *Tractatus*, concebía al lenguaje como un todo estático y a los significados como elementos únicos que no pueden transformarse.

Las proposiciones del lenguaje funcionan como pinturas o representaciones del mundo (Robinson, 2012) y, por lo tanto, el mismo lenguaje y la actividad empírica cuentan con una estructura lógica integrada por elementos básicos (llamados atómicos).

“El sentido del mundo debe quedar fuera del mundo. En el mundo todo es como es y sucede como sucede: en él no hay ningún valor, y aunque lo hubiese no tendría ningún valor...Lo que acaece, el hecho, es la existencia de los hechos atómicos. El hecho atómico es una combinación de objetos (entidades, cosas). Es esencial a la cosa poder ser la parte constitutiva de un hecho atómico” (Wittgenstein, s/f).

Queda en evidencia que la teoría pictórica congela la realidad social, aísla las acciones y sus enunciados correspondientes y deifica el mundo (Robinson, 2012). Es decir, “todo aquello que puede ser dicho, puede decirse con claridad: y de lo que no se puede hablar, mejor es callarse” (Wittgenstein, s/f) lo que deja a un lado el análisis de todo lo que no corresponda a una estructura lógica de la realidad, por ejemplo los “problemas de la vida” (como los asuntos de ética y moral) que están fuera del mundo y no tienen referentes empíricos, motivo por el que no se puede decir de ellos nada significativo.

Sin embargo, esa primera propuesta sufrió un cambio radical con el paso del tiempo y años después, Wittgenstein afirmó que su *Tractatus* era “como un reloj que no funcionaba y que necesitaba ser reparado” (Robinson, 2012:23).

En este sentido, el “segundo” Wittgenstein se autocorrigió afirmando que era una idea equivocada “intentar reducir el lenguaje a esencias que obedecían sólo a una clase de lógica” porque hacerlo distorsiona el modo en que el lenguaje funciona en la realidad (Robinson, 2012:23).

Esta transformación en la propuesta *wittgensteniana* implica ampliar la visión del lenguaje y considerar las diferentes maneras en que éste puede ser utilizado, además, en el segundo Wittgenstein conecta al lenguaje con el mundo empírico, con la realidad social que en el *Tractatus* era excluida porque formaba parte de lo que era mejor callar.

Así, el filósofo reconoció que usar el lenguaje es utilizar diferentes tipos de estructuras y que el significado de las palabras tiene que ver con el contexto en que éstas se emplean. De esta forma, generó los conceptos “formas de vida” y “juegos del lenguaje”, de los cuales ahora se hablará más ampliamente.

Por principio de cuentas, es preciso aclarar el concepto forma de vida, acuñado por Wittgenstein, que es uno de los fundamentos de sus propuestas filosóficas y que, sin embargo, aparece como tal en contadas ocasiones, tanto en su obra como en sus lecciones. Marrades (2014:140) enlista los textos y lecciones de Wittgenstein donde el filósofo menciona el término “forma de vida”:

-Puede imaginarse fácilmente un lenguaje que conste sólo de órdenes y partes de batalla. —O un lenguaje que conste sólo de preguntas y de expresiones de afirmación y de negación. E innumerables otros. —E imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida (IF, § 19).

-La expresión ‘juego de lenguaje’ debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida (IF, § 23).

-“¿Dices, pues, que la concordancia de los hombres decide lo que es verdadero y lo que es falso?”. —Verdadero y falso es lo que los hombres dicen; y los hombres concuerdan en el lenguaje. Esta no es una concordancia de opiniones, sino de formas de vida (IF, § 241).

-¿Puede esperar sólo quien puede hablar? Sólo quien domina el uso de un lenguaje. Es decir, los fenómenos del esperar son modificaciones de esta complicada forma de vida (IF, II, 1, :409).

-La matemática es, en todo caso, de la máxima seguridad [...] No he dicho por qué no surgen disputas entre los matemáticos, sino sólo que no surgen disputas [...] Lo que hay que aceptar, lo dado —podríamos decir— son formas de vida (IF, II, 11, : 515-7).

-¿Por qué una forma de vida no habría de culminar en una expresión de fe en el Juicio Final? (Lecciones y Convenciones sobre estética, psicología y creencias:135).

-En lugar de lo inanalizable, de lo específico, de lo indefinible: el hecho de que nosotros actuamos así y asá, por ejemplo, castigamos ciertas acciones, fijamos el estado de cosas así y asá, damos órdenes, hacemos informes, describimos colores, nos interesamos por los sentimientos de los otros. Lo que hay que aceptar, lo dado —se podría decir— son hechos de la vida (Tatsachen des Lebens) / formas de vida (Lebensformen) (Bemerkungen § 630).

-Me gustaría considerar tal seguridad, no como algo parecido a la precipitación o a la superficialidad, sino como (una) forma de vida [...] Pero ello significa que quiero considerarlo como algo que yace más allá de lo justificado y de lo injustificado; como, por decirlo de algún modo, algo animal (Sobre la Certeza, §§ 358-9).

Lo que queda claro es que “en la base de todo juego de lenguaje —real o imaginario— subyacen formas de vida” (Marrades, 2014:142). De esta forma, existe, sin duda, una conexión interna entre el lenguaje, el pensamiento y las actividades de los individuos, y es precisamente a causa del lenguaje que el pensamiento es posible.

El pensamiento permite transformaciones en nuestras actividades, da pie a emplear diferentes métodos y al mismo tiempo, es precisamente el elemento que hace cambiar el lenguaje que utilizamos.

¿Pero cómo influye la tecnología en el pensamiento? Se ha insistido previamente en que, a partir del uso de los dispositivos electrónicos, los usuarios de éstos han sufrido un cambio en la estructura mental. Ya se ha hablado de que más que ayudarnos a reflexionar y permitirnos razonar, las TIC nos vuelven decodificadores de información y nos hacen saltar incesantemente de una información a otra. Si el pensamiento se transforma a causa del uso de la tecnología, entonces, como ya se mencionó, también el lenguaje cambia, los códigos de comunicación se vuelven diferentes, más esenciales, más iconográficos y mucho más sintéticos, lo que implica que en la red se va gestando una nueva forma de vida.

Según López, con el concepto forma de vida, Wittgenstein plantea al sujeto vinculado con la comunidad no solamente “como productor de sentido, sino también como productor de vida social” y así, lo deja en la situación de ser un sujeto/hablante “inmanente, pragmático e intersubjetivo” (López, 2008:5), y esto quiere decir que la experiencia del juego del lenguaje queda dentro del propio individuo como una acción que realiza en modo continuo y le permite interactuar con los otros.

Wittgenstein (citado por Marrades, 2014:140) afirmaba que “en lugar de lo inanalizable, de lo específico, de lo indefinible: el hecho de que nosotros actuamos así y asá, por ejemplo, castigamos ciertas acciones, fijamos el estado de cosas así y asá, damos órdenes, hacemos informes, describimos colores, nos interesamos por los sentimientos de los otros. Lo que hay que aceptar, lo dado se podría decir son hechos de la vida (*Tatsachen des Lebens*) / formas de vida (*Lebensformen*)”.

A partir de este principio, cabe perfectamente la reflexión: ¿Qué son las redes sociales virtuales sino formas de vida en las cuales se actúa de una cierta manera, se castigan determinadas acciones, se fija el estado de las cosas, se dan órdenes, se hacen informes, se describen colores y hay un interés por los sentimientos de los otros? Lo que ocurre en las redes sociales virtuales son hechos vitales. Los usuarios se apropian de la vida en la red como una más de las maneras en que conciben el mundo.

El concepto de forma de vida está directamente relacionado con el lenguaje: “... hablar el lenguaje forma parte [...] de una forma de vida” (IF, § 23), dice Wittgenstein (1999), que propone la noción de juego del lenguaje, al cual define como “el todo consistente en el lenguaje y las acciones con las que está entrelazado”.

Pero ¿pueden los códigos utilizados por los usuarios de las redes sociales, ya sean migrantes o nativos digitales, considerarse juegos del lenguaje y, por ende, ser la base de una forma de vida? Habría que enunciar los corolarios que Wittgenstein considera para determinar el concepto mismo de lenguaje.

El primero afirma que “el lenguaje se adquiere merced a un proceso de aprendizaje específico” (Vera, 2000:192). En este sentido, es preciso señalar que los usuarios de las redes sociales aprenden a usar las herramientas tecnológicas como parte de su vida cotidiana, pero su aprendizaje digital no es exclusivamente técnico, ni se refiere

sólo a las habilidades para manipular algún dispositivo, sino que incluye también el dominio de un lenguaje común con los demás usuarios, pues de otra manera, la comunicación no sería posible. Ese proceso de aprendizaje específico de las formas correctas de expresarse en la red se da en el ciberespacio, por tanto, puede definirse como empírico y netamente virtual, y responde a una necesidad de utilizar las herramientas tecnológicas a su disposición como posibles proveedores de información, que representan además una alta exposición emotiva en un mundo hipertecnológico (Moriggi, 2009).

El segundo corolario de Wittgenstein apunta que “es imposible la existencia de un lenguaje privado” (Vera, 2000:192). Aquí cabe la afirmación que este principio se cumple a la perfección en el ciberespacio, donde los participantes en el proceso de comunicación se ven obligados a aprender códigos comunes, a entenderlos, interpretarlos y posteriormente utilizarlos con la finalidad de mantener una retroalimentación continua.

En este sentido, es importante recalcar que “el concepto de lenguaje reposa en el concepto mismo de entendimiento, en el concepto de forma común de vida” (Vera, 2000:193) y, por lo tanto, no resulta factible hablar de la posibilidad de existencia de un lenguaje privado en la red. Lo anterior, porque se hace necesario pasar de la experiencia subjetiva individual a la experiencia objetiva (es decir, intersubjetiva) que es el fundamento de la vida cotidiana y que resume el concepto de comunicar.

Uno de los temas nodales de la segunda filosofía de Wittgenstein, la que se concentra en las *Investigaciones filosóficas*, es el que respecta al argumento del lenguaje privado. La primera impresión es que con este concepto Wittgenstein se estaría refiriendo a la división entre la esfera de lo público y lo privado, nada más alejado de su proyecto. Si entre dos personas, supongamos, dos amantes, existiera un lenguaje que sólo entendieran ambos, éste no sería en absoluto un lenguaje privado, pues existirían al menos dos para los cuales los enunciados emitidos tendrían algún sentido. Ambos comprenderían dicho lenguaje porque comparten un mundo común, una comunidad, una forma de vida que les permite entender los mismos gestos y los mismos signos que una persona ajena a esa pareja no entendería. Cuando Wittgenstein habla de un lenguaje privado se refiere más bien a un lenguaje interior, a un habla que sólo el

individuo en cuestión entendería y que nadie más fuera de él tendría oportunidad de comprender. Se trataría de una especie de solipsismo en el cual dicho lenguaje sería válido exclusivamente para él.

Como lo expone Jacques Bouvaresse (2006), con el argumento del lenguaje privado Wittgenstein estaría criticado lo que él llama “el mito de la interioridad”, el cual supondría que desde la interioridad cerrada de la consciencia podría construirse un lenguaje que resultaría incomunicable pero significativo. Para Wittgenstein no existe tal posibilidad, pues si algo es significativo es porque puede comprenderse al menos por dos sujetos que comparten algo común, una forma de vida que permite un uso compartido de las palabras.

Alguien podría decir que si yo invento un código secreto con el cual escribo mi diario y que nadie sería capaz de leer, ahí estaría un ejemplo de lenguaje privado. Pero no es así, pues alguien siempre podría descifrar la clave del código y, así, poder leer mis secretos. En este talante, es necesario entender por lenguaje privado, uno que nadie estará en posibilidad de comprender, sólo yo. Creer que un lenguaje así pueda existir es un resultado de la tesis subjetivista que aduce que el significado de las palabras proviene de experiencias internas que, aunque traduzcan eventos externos —el dolor que siento, el color verde que percibo, la alegría que experimento, etc.—, no dejan de ser personales e incomunicables —y en el momento en que fueran comunicables dejarían de ser privadas—. En los párrafos que van del 243 al 301 de las *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein (1999) niega la posibilidad de que pueda existir un tal lenguaje, ya que, de inicio, una de las características fundamentales del lenguaje es que en él pueda distinguirse lo verdadero de lo falso, el uso correcto o incorrecto de las palabras. En el caso de un lenguaje privado, tal operación es imposible, pues no habría criterio alguno para determinar qué es correcto o qué es incorrecto. Recordemos el famoso párrafo 43 de las *Investigaciones filosóficas* (Wittgenstein, 1999): “El significado de una palabra es su uso en el lenguaje”. Si una palabra fuera significativa sólo para mí, tendría que definirla en palabras que serían significativas sólo para mí. Podría asociar dicha palabra a una sensación y cada vez que apareciera lo que a mí me parece la misma sensación, entonces la asociaría a tal palabra; pero en realidad no tendría un criterio certero para determinar que esta sensación no es

precisamente la correcta para ligarla con dicha palabra. Tal dilema está expuesto en la obra del segundo Wittgenstein (1999) en el parágrafo 258:

Imaginémonos este caso. Quiero llevar un diario sobre la repetición de una determinada sensación. Con ese fin la asocio con el signo «S» y en un calendario escribo este signo por cada día que tengo la sensación. En primer lugar, observaré que no puede formularse una definición del signo. —¡Pero aún puedo darme a mí mismo una especie de definición ostensiva!— ¿Cómo?, ¿puedo señalar la sensación? —No en el sentido ordinario. Pero hablo, o anoto el signo, y a la vez concentro mi atención en la sensación— como si la señalase internamente. —¿Pero para qué esta ceremonia?, ¡pues sólo algo así parece ser! Una definición sirve por cierto para establecer el significado de un signo. —Bien, esto ocurre precisamente al concentrar la atención; pues, por ese medio, me imprimo la conexión del signo con la sensación. —«Me la imprimo», no obstante, sólo puede querer decir: este proceso hace que yo me acuerde en el futuro de la conexión correcta. Pero en nuestro caso yo no tengo criterio alguno de corrección. Se querría decir aquí: es correcto lo que en cualquier caso me parezca correcto. Y esto sólo quiere decir que aquí no puede hablarse de ‘correcto’.

En otros términos, en el lenguaje de todos los días podemos distinguir entre las cosas como nos parecen y las cosas como son. Por ejemplo, sé que este palo que me parece roto bajo el agua, en realidad es recto. Pero en el lenguaje privado no tendría posibilidad de hacer tal distinción, no es posible equivocarse, no podría afirmar que el palo que me parece roto en realidad no lo está.

Wittgenstein está diciendo, en otras palabras, que el significado de una palabra ocurre, no de manera solipsista, sino dentro de una comunidad lingüística, dentro de un determinado juego del lenguaje. Con este concepto habría que entender que hablar una lengua no es tanto comunicar pensamientos o estados del espíritu, sino más bien es una actividad, un uso común. Si cambiamos el juego del lenguaje —si pasamos, por ejemplo, del lenguaje religioso al lenguaje de la ciencia—, las palabras también cambiarían de significado, porque hablar un lenguaje significa hacer algo, es una actividad, es ser parte de una forma de vida.

El tercer y último corolario de Wittgenstein señala que “hay una lógica en los procesos psíquicos concomitantes al lenguaje” (Vera, 2000:192). En este punto, habría que señalar que el uso de las TIC implica un procedimiento particular de comprensión no sólo de las herramientas como instrumentos tecnológicos, sino de su utilidad en la socialización, lo que implica forzosamente aprender y aprehender un lenguaje diferente y esto requiere necesariamente un proceso psíquico.

Ahora bien, el lenguaje, de acuerdo con Wittgenstein, tiene una amplia variedad de utilidades, es decir, “lo primario en el lenguaje no será la significación sino el uso” (Vera, 2000:193) o bien, que los términos adquieren significado a partir del uso que se les dé en determinado contexto.

El término juego del lenguaje se asocia de inmediato con algunos significados y deja del lado otros. Juego es una palabra que remite a pensar en una actividad que para desarrollarse necesita organización, acuerdos sociales y es susceptible de hacerse en modo adecuado o no, además de que la realizan muchos individuos que aceptan las normas previamente establecidas.

Además, juego hace pensar en una naturaleza creativa, aunque en sí mismo el juego no se define, se describe a partir de las reglas que hacen que pueda ser jugado (Hernández, 2004).

El juego del lenguaje niega que el lenguaje mismo tenga una sola forma severa que es impuesta automáticamente sin que los usuarios de ese lenguaje puedan hacer algo por transformarla. Además, los juegos y los lenguajes tienen en común que son inventados y por lo mismo, aunque se les haya dado un diseño preestablecido, pueden en cualquier momento ser alterados y replanteados (Cordúa, 1997).

Los usuarios de las redes sociales llevan a cabo nuevas prácticas lingüísticas que son la constatación de que los juegos del lenguaje no son inamovibles, por el contrario, son dinámicos y cada vez nacen nuevos tipos de lenguaje, mientras otros envejecen y se olvidan (Withrington, 2000).

El argot de la red, utilizado sobre todo en *chats* y redes sociales, puede confirmar la tesis de Wittgenstein que apunta que “el significado de una palabra no es otra cosa que su uso”. Es posible mencionar uno de muchos ejemplos claros de esto. Se trata

de la frase “Ola k ase”, que en el año 2012 se hizo famosa cuando permaneció dos días como *Trending Topic* en la red social *Twitter* (ver figura 3). La expresión al parecer tiene su origen en un meme con la imagen de una llama, publicada en la citada red. Lo interesante es ver que, no obstante que para los conservadores se trata de un horror gramatical, la frase acompañada de diferentes imágenes se popularizó a tal grado que en un determinado momento fue parte del léxico cotidiano de *Twitter* y Facebook.

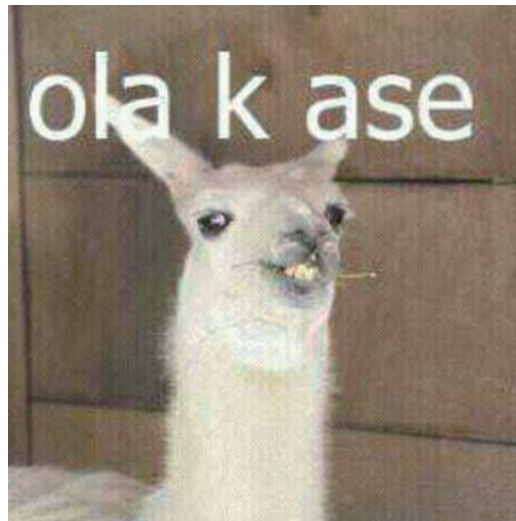


Figura 3. Meme con la figura de una llama.

Fuente: *Google* (2017).

“Ola k ase” adquirió un significado ocupando un rol en el juego del lenguaje de la red (Withrington, 2000). Sustituyó por un tiempo el “hola, ¿qué haces?” para dar paso a un saludo con más de una connotación, pues implicaba no solamente un ademán de cortesía, sino una invitación a continuar una conversación.

En el ciberespacio la escritura, desde el punto de vista de los usuarios, especialmente aquellos que emplean las redes sociales, pretende exclusivamente conectar, “no establecer lazos duraderos cargados de pasado, sino lazos de gestión y de interconexión” (Camacho, 2013:4). Es decir, estos nuevos juegos del lenguaje no buscan otra cosa que hacer interactuar a los usuarios, sin profundidad, sin intención de estrechar lazos, simplemente se establece un contacto efímero.

Escribir con ligereza, es decir, con faltas de ortografía o abreviaturas y no profundizar en los contenidos, son características del juego del lenguaje de la red. Se trata de compartir signos que expresan algo. Cada palabra tiene un significado. A pesar de lo banal que pueda parecer el modo de expresarse de los usuarios, éste no escapa del principio de Wittgenstein que indica que “todo uso del lenguaje está absolutamente determinado por reglas” (Withrington, 2000:107). Es evidente que los usuarios son guiados también por reglas que determinan su conducta en la red, porque sus acciones atienden precisamente esas reglas, comparables con las reglas gramaticales del lenguaje tradicional, que se siguen porque están dadas, que se aceptan porque de ello depende que los sujetos se puedan comunicar.

Cuando los usuarios deciden admitir como una nueva convención el uso de expresiones como “salu2” o “LMAO” (*Laughing my ass off*), están aceptando ciegamente la regla del juego del lenguaje, haciendo de esa práctica un hábito, una costumbre y con ello, otorgan al nuevo lenguaje la posibilidad de ser, dado que son precisamente las reglas la condición para que éste exista, porque se establecen prácticas y se dan usos significativos a los nuevos códigos (Withrington, 2000).

Las nuevas expresiones usadas en la red se convierten en lo que Wittgenstein llamó “proposiciones gramaticales” (Withrington, 2000:111) que son las reglas del juego, y en sí mismas carecen de sentido, porque éste lo adquieren con el uso, dentro del juego mismo del intercambio comunicativo en el ciberespacio.

Se confirma en el caso del uso de nuevos códigos en Internet, la idea *wittgensteiniana* acerca de que las palabras y los lenguajes no se pueden definir estrictamente, sino que el significado depende finalmente del modo en que se utilizan en un contexto determinado (Robinson, 2012). Cuando los adolescentes saben, por ejemplo, cómo usar esas expresiones, entonces conocen su significado.

Ahora bien, entender funcionalmente las palabras si éstas no tienen una definición (como en el caso específico de “ola ke ase”) implica considerar el contexto cultural o social en que se emplean, es decir, tiene que ver con comprender lo que es una “forma de vida”, porque utilizar el lenguaje de la red es, a fin de cuentas, una actividad social en la que los usuarios desean comunicarse con los otros. Las palabras de la red, entonces, ganan un significado en la situación social, en el contexto en

que son empleadas. Adquieren además un uso significativo porque son compartidas por más de una persona (Robinson, 2012) y no es importante para quien las emplea seguir las reglas ortográficas establecidas.

Seguir las reglas del lenguaje de la red es un quehacer social. En la medida que los usuarios obedecen adecuadamente las reglas, cumplen con una actividad que corresponde a la forma de vida particular del ciberespacio, que es entendida y compartida por los demás (Robinson, 2012).

Y aquí es necesario también señalar que el lenguaje de la red no es solamente verbal, sino que en muchas ocasiones emplea imágenes que son el punto de partida de conversaciones que pueden o no utilizar frases cortas, pero es evidente que estas “frases visuales” también obedecen a códigos específicos de un lenguaje particular que se emplea en Internet y que no se parece a ningún otro.

En este punto, vale la pena considerar que esa forma de vida, reflejada en las expresiones cortas y/o en imágenes aparentemente sin sentido para quienes no frecuentan el ciberespacio, corresponde a principios tales como que los mensajes compartidos con la comunidad de la red no tienen alguna carga histórica y son resultado de una operación eventual que dura unos momentos y luego termina (Camacho, 2013).

Con las redes sociales y a partir del uso de los códigos propios de éstas, se puede estar conectado con personas que quizá jamás se ha visto y tal vez no se verán, pero se generan lazos que han sido imaginados.

Hablar del juego del lenguaje en Internet es referirse a un lenguaje que está más cerca de la oralidad que de la escritura, porque ahora, prescindiendo de las reglas de sintaxis, gramática y ortografía, lo verdaderamente importante es expresar una idea básica, ya sea con pocas palabras o con puras imágenes.

Como Wittgenstein afirmó “las reglas evolucionan y reflejan múltiples lógicas” (Robinson, 2012:27). Las reglas determinan la manera en que las personas piensan y actúan en contextos sociales y las redes son eso, a fin de cuentas, un contexto social, pues todo ese comportamiento, ese juego del lenguaje, no ocurre en la tecnología, por muy compleja que sea, dado que ésta es sólo un instrumento, sino que sucede en

la mente de los usuarios en el momento en que interactúan usando las herramientas tecnológicas.

Las reglas del modelo de comunicación de la red —como las de cualquier lenguaje— se obedecen sin reflexionar, solamente porque ahí están y la práctica aceptada por los otros es seguirla y porque, además, si en determinado momento alguno de los participantes decidiera no obedecerlas, sencillamente no podría participar en esa forma de vida (Robinson, 2012).

Para los usuarios de las redes sociales, sobre todo para los nativos digitales, sin embargo, es necesario sentirse parte de esa forma de vida, ser incluidos en ella, porque representa una parte fundamental de un proceso de socialización cada vez más común e incluso necesario en un mundo hipertecnológico.

Como se ha visto hasta ahora, la interacción en el ciberespacio tiene su propia gramática del lenguaje, ya sea que se trate de palabras deformadas o de iconografía. Esa gramática, en términos *wittgenstenianos* se refiere a incluir “todas las posibles identidades, acciones, enunciados y objetos conectados a una forma de vida” (Robinson, 2012:29).

La gramática de la red implica una escritura que se basa en “actos binarios más bien inmediatos y efímeros” (Camacho, 2013:4), porque lo que interesa a los usuarios es decir lo que quieren, usando la menor cantidad posible de palabras con la única finalidad de establecer la comunicación, misma que puede prolongarse o no, pero que en general no permanece en el tiempo ni tiene una duración significativa.

Cuando nos referimos a “juegos del lenguaje”, retomamos la propuesta de Wittgenstein, quien llama “juego del lenguaje” al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que se está entretejiendo. Hablar de lenguajes forma parte de una actividad o de una forma de vida (1999: 9-15) porque éstas se regulan a partir de reglas bien establecidas, que, aunque no estén escritas o especificadas, son seguidas por quienes voluntariamente participan en el juego.

De acuerdo con Wittgenstein, imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida, al imaginar por ejemplo un lenguaje con sólo órdenes, o sólo preguntas, o expresiones de afirmación, etcétera. Al nombrar algo encontramos una conexión

entre la palabra y el objeto y cuando se requiera de una explicación, hay que tomar en cuenta que ésta puede ser malentendida. Los problemas que pueden surgir de una malinterpretación de nuestras formas lingüísticas, según Wittgenstein, se enraízan tan profundamente en nosotros, y su significado es tan grande como la importancia de nuestro lenguaje (1999:44).

En la red nos encontramos con un nuevo lenguaje, que evoluciona continuamente y obedece a una forma de comunicación también nueva, porque hasta antes del uso masivo de las redes sociales virtuales, por ejemplo, no existían esos códigos de comunicación ni esos protocolos para que ésta se diera. Se trata de nuevas maneras de interactuar a las cuales los usuarios se han ido adaptando, (las han adoptado y aceptado).

Es posible que caigamos en la falsa creencia de que este lenguaje de la red nace de la violación de las reglas (Hernández, 2004). Sin embargo, los participantes en las redes sociales virtuales saben cómo usar las palabras, incluso entienden cómo, cuándo y por qué las reglas (sobre todo las gramaticales) son alteradas, y juegan de acuerdo con el contexto social, porque conocen la gramática del juego, que obedece a un pacto que ellos han consentido y que se ha creado, como cualquier otro lenguaje, con el uso, con la cotidianeidad y con la aceptación de acuerdos tácitos por parte de los usuarios. De ahí la importancia de aprender, aprehender y comprender esos nuevos códigos, porque encierran nuevas formas de vida.

La propuesta de Wittgenstein, que en su momento abarcó la experiencia del lenguaje, que es por sí misma una tecnología de codificación y transmisión de información, puede considerarse válida también para reflexionar acerca de la era digital, que no es sólo “un momento de extensión instrumental del sujeto mediante un interfaz tecnológico”, sino más bien “un conjunto de prácticas tecnológicas de vida y significación en las que se constituyen sujeto y comunidad” (López, 2008:6).

Las reglas de los juegos del lenguaje se instauran en la práctica, aunque no haya un momento específico en que sean enunciadas o propuestas. El modo en que inicia, continúa y concluye un diálogo entre los sujetos en las redes sociales virtuales es, por lo tanto, una forma de vida que se rige por juegos del lenguaje que, aunque no han

sido establecidos claramente, se fijan empíricamente. Son códigos respetados que sin embargo no tienen una explicación o un momento preciso en que son implantados.

Así, quienes respetan y practican las reglas de los juegos del lenguaje en la red están participando en una forma de vida, porque entienden los códigos verbales y no verbales que en ésta se dan y que constituyen un lenguaje. Al entender un lenguaje, los usuarios dominan una técnica y se encuentran en un contexto práctico donde seguir las reglas justifica sus acciones.

De acuerdo con uno de los principales estudiosos de Wittgenstein, Snaley Cavell (citado por López, 2008:9) “la noción de forma de vida subraya el carácter crucialmente social del lenguaje”, lo que implica no dar demasiada atención al individuo, sino pensar más bien en la interacción entre los sujetos que pertenecen a una determinada comunidad, a una cultura.

Pero, además, la forma de vida debe comprenderse, por una parte, desde el punto de vista cultural, que determina el carácter social del lenguaje y, por otra parte, debe tomarse en cuenta la parte biológica y natural del ser humano, lo que implica que hay reacciones naturales que hacen posible la existencia misma del lenguaje y que éste se comparta.

En otras palabras, si bien el lenguaje es un fenómeno social, concertado y compartido, no podría existir si la propia naturaleza humana no nos hiciera proclives a crearlo. En síntesis, “el término forma de vida subraya la necesidad de interacción al nivel social y al biológico: una mutua simbiosis de lo natural y lo social en cada individuo” (Cavell, 1989, citado por López, 2008:10).

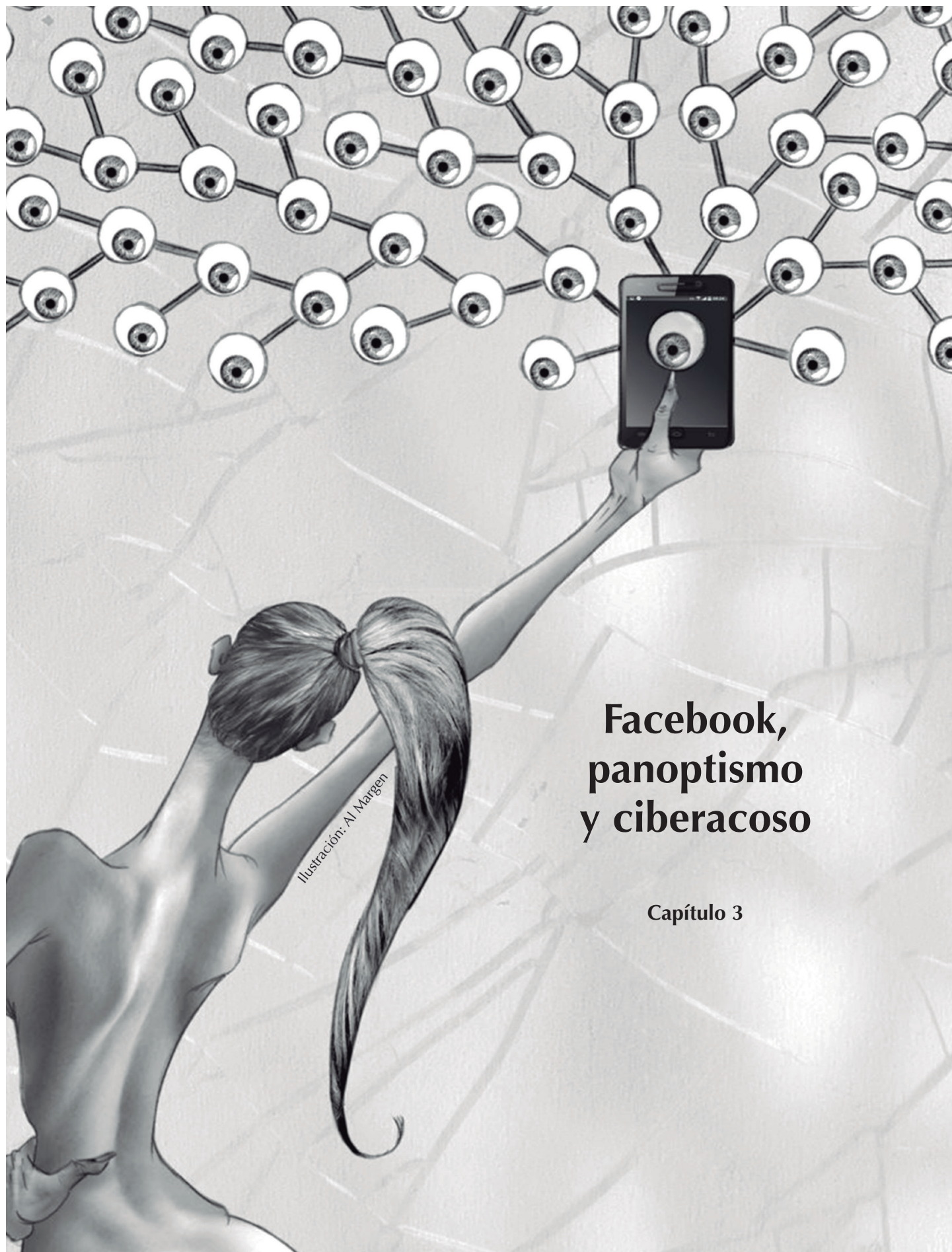
Así, dada la naturaleza biológica y social del lenguaje, producir sentido va más allá de la simple generación de signos o información: produce formas de vida.

Aquí, resulta importante retomar el asunto del sujeto y las TIC y cómo éstas hacen que el individuo viva la propia subjetividad. En este sentido, es necesario considerar que Internet y particularmente las redes sociales virtuales, son, más que una tecnología o un instrumento, espacios sociales en los que “el sujeto se conforma lingüística o electrónicamente en la interacción con otros sujetos que operan con los mismos parámetros comunicacionales” (López, 2008:12).

A fin de cuentas, los sujetos que se comunican en la sociedad red son personas que han establecido vínculos a través de prácticas que ya no pueden disociarse del uso de las nuevas tecnologías. Es decir, la forma de vida del individuo de la sociedad red es inimaginable sin un contacto, aunque sea indirecto, con el mundo de la tecnología. La forma de vida en la red hace que el sujeto se vea obligado a convertir cualquier deseo comunicativo o incluso sensorial, en una acción ligada a las TIC.

Es decir, en la sociedad hipertecnológica, la forma de vida en la red se hace presente en la cotidianeidad, cuando el individuo despierta gracias a la alarma de su teléfono inteligente, o siente la necesidad de conectarse a su red social favorita para saludar al mundo, o por lo menos escucha algún mensaje en cualquier medio tradicional (radio o televisión, por ejemplo) en el que se hace alusión a la red y es informado de lo que algún personaje hizo o dijo en ésta.

Por lo anterior, es altamente probable que el sujeto no escape a las recomendaciones que en las redes sociales se hacen para realizar cualquier acción, por banal que ésta pueda ser: desde una sugerencia gastronómica hasta cómo llegar a un sitio desconocido utilizando *Google maps*. Es también frecuente que los miembros de la sociedad red se relajen con los contenidos que se comparten en *Youtube*, desde la música hasta los tutoriales que les muestran cómo maquillarse, cocinar, bajar de peso, hacer ejercicio, reparar una tubería, etc. Y todo esto resulta ser ya parte de un lenguaje compartido, aprendido y asimilado en una manera que no puede sino ser considerada una forma de vida, con sus consensos y sus códigos propios.



Facebook, panoptismo y ciberacoso

Capítulo 3

Ilustración: Al Margen

3.1. Facebook, el moderno panóptico

Plantear que actualmente algunas de las actividades que se realizan empleando la tecnología (y que como ya se dijo corresponden a una forma de vida) se asemejan a un moderno panóptico, obviamente no es una novedad. En un entorno en el que las TIC son consideradas una necesidad social de comunicación e interrelación, y no sólo un bien de consumo, se vuelve necesario reflexionar acerca de los diferentes modos en que son utilizadas, porque hoy por hoy, “esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social” (Castells, 2001:1). Es una forma de vida, recalcaríamos.

Como ya se ha explicado, uno de los usos más populares y difundidos de las nuevas tecnologías es el de la participación en las redes sociales virtuales, particularmente en Facebook. Precisamente el modelo de esta red social virtual bien puede compararse con un panóptico, en este caso virtual y de enormes dimensiones, que, sin embargo, funciona dentro de la realidad; es decir, se trata de “un subsistema virtual dentro de un sistema no virtual” (Pakciarz, 2013:17).

Para contextualizar, es preciso tratar de acotar el concepto de panoptismo, que, como inicio, puede compararse, desde el punto de vista del ejercicio del poder, con la situación planteada en la novela *1984*, escrita en 1949 por el británico George Orwell (s/f), cuya trama cuenta un futuro en el que tres potencias mundiales (Oceanía, Eurasia y Estasia) ejercen un control total sobre la sociedad. Ese modo de

gobernar la conducta de los ciudadanos se basa en la perenne vigilancia ejercida por un “Gran Hermano”, —representación de un Estado totalitario— cuya función principal es censurar cualquier conducta que vaya contra el orden que él mismo ha establecido, además de que tiene la capacidad de controlar no sólo las acciones, sino el pensamiento de los ciudadanos y hasta establece una “neolengua”, que quita toda posibilidad de dar polisemia a los términos.

En la neolengua, el vocabulario “estaba constituido de tal modo que diera la expresión exacta y a menudo de un modo muy sutil a cada significado [...] excluyendo todos los demás sentidos, así como la posibilidad de llegar a otros sentidos por métodos indirectos” (Orwell, citado por Toledano, 2006:2).

La neolengua *orwelliana*, producto de la imaginación del novelista, sin embargo, parece existir realmente entre los usuarios de la tecnología. Un ejemplo concreto es precisamente el empleo que se da a la red social Facebook, si se toma en cuenta que en los juegos del lenguaje que ocurren en ésta, puede apreciarse la reducción al mínimo de significados, la síntesis de las palabras y la escasez de vocabulario, que como ya se ha propuesto anteriormente, podría tener su fundamento en lo inmediato y efímero de las interacciones entre los usuarios.

Como en la neolengua, donde se inventan nuevas palabras y se quita a las palabras restantes cualquier significado no ortodoxo, y si es posible, cualquier significado secundario, en la red social también se disminuyen las posibilidades de uso del idioma, e incluso lo verbal se sustituye con imágenes, en aras de hacer de esos nuevos juegos del lenguaje un mecanismo que permita la fácil comunicación, pero también que disminuya el área de pensamiento, lo que puede obtenerse al reducir el número de palabras al mínimo posible o incluso anularlas empleando fotografías o dibujos.

En el caso de Facebook, sin embargo, “el miedo de ser observado ha sido vencido por la alegría de ser noticia” (Bauman, 2003:32) y el gran temor que pesaba sobre la sociedad descrita en *1984*, el tormento que representaba nunca estar solo, que abrumaba porque implicaba vivir en todo momento bajo los ojos vigilantes del Gran Hermano, ha sido reemplazado por un ansia totalmente opuesta: la de buscar nunca volver a estar solo y con ello, evitar el anonimato, para no ser excluidos ni permanecer ignorados por una comunidad a la que se decide pertenecer voluntariamente.

El antropólogo evolucionista Robin Dunbar (citado por Bauman, 2003:48) afirmaba que “nuestra mente no está diseñada para tener más de 150 relaciones de valor”, sin embargo, lo que ocurre en la red social deja claro que en este momento, lo importante no es tener relaciones de calidad, sino una buena cantidad de relaciones líquidas, es decir, lo que el sociólogo polaco Zygmunt Bauman propone como nueva idea de la modernidad: lo sólido que pierde toda su importancia para dar paso a lo líquido, que toma la forma del recipiente que lo contiene.

En este sentido, si las generaciones actuales han sido educadas para actuar como consumidores, —a diferencia de las anteriores, que fueron formadas para dedicarse a producir— es notorio que hoy cada individuo busca su propia identidad a través de autocrearse como un producto que en cierta manera se promueve en la red social, precisamente con la intención de pertenecer a ella y tener un valor que le procure la posibilidad de integrarse, y en ese afán de incorporarse, se adapta a la forma que el medio, con sus reglas no escritas, le exige, aunque una de esas reglas sea vivir bajo continua vigilancia.

En este proceso de integración voluntaria a la red social, en esta continua creación de formas de ser a modo, los usuarios descuidan un detalle que, sin embargo, no es un asunto menor. La exposición y la interacción en las redes sociales les dan la posibilidad de ser vigilados y vigilantes, pasivos y activos en un enorme panóptico global que, además, no tiene límites geográficos ni temporales.

El panóptico es un concepto retomado por Michel Foucault como un análisis sociológico, a partir de la propuesta del filósofo Jeremy Bentham realizada a finales del siglo XVIII, quien describía una prisión en la cual había una torre central diseñada de tal manera que el custodio que ahí se encontraba podía ver las celdas de los encarcelados. Estos últimos sabían perfectamente que todas sus actividades podían ser vistas las 24 horas del día durante todo el año, situación que hacía que su actitud fuera de una absoluta auto represión, desde el momento mismo en que cualquier acción incorrecta podría ser vista y, por lo tanto, castigada. Queda claro que en realidad la vigilancia permanente no era llevada a la práctica, pero el efecto psicológico de no saber en qué momento podría ocurrir, ponía a los prisioneros en un completo estado de indefensión y en una tensión ininterrumpida.

En su trabajo *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, Foucault (2002) comienza explicando las medidas que era necesario tomar cuando se declaraba la peste en una ciudad, de acuerdo con un reglamento de fines del siglo XVIII. Ante esa situación de emergencia, los síndicos encargados de mantener el orden en ciertos puntos de la ciudad tenían la instrucción de encerrar bajo llave en sus casas a los habitantes. Un intendente se quedaba a cargo de las llaves hasta que se declaraba el final de la cuarentena. “La inspección funciona sin cesar. La mirada está por doquier en movimiento”, señala Foucault en su trabajo (2002:181), en el que agrega que esas medidas, que estaban explicadas en un documento concreto, (los *Archives militaires de Vincennes*) eran esencialmente parecidas a otras encontradas en sendos archivos de la época o de periodos posteriores. [...]cuerpos de guardia en las puertas, en el ayuntamiento y en todas las secciones para que la obediencia del pueblo sea más rápida y la autoridad de los magistrados más absoluta”, explica Foucault (2002:181). Toda esa parafernalia, sin embargo, tenía una justificación: se trataba de una situación extraordinaria relacionada con una emergencia sanitaria que ponía en peligro a la población.

Ante la presencia de la enfermedad, agrega Foucault, las ciudades se convertían en un “espacio cerrado, recortado, vigilado, en todos sus puntos” (2002:182). Ahí, los movimientos de los individuos estaban controlados y existía un registro de todas sus acciones. En este estado de cosas, “el poder se ejerce por entero, de acuerdo con una figura jerárquica continua” y de esta manera, “cada individuo está constantemente localizado, examinado y distribuido entre los vivos, los enfermos y los muertos” (Foucault, 2002:182).

Sin embargo, no hay que perder de vista que la presencia de la peste era una situación excepcional y que la instauración de tan férrea vigilancia obedecía a la necesidad de evitar o terminar con la confusión que la enfermedad provocaba. A la ficción literaria de la peste, que propone el caos, se contraponen una visión política que implica ordenar la situación, aún a costa de penetrar en la intimidad de los individuos y de imponer el control absoluto sobre todas sus acciones. La peste provocaba un nivel de organización tal que podría hablarse entonces de ciudades perfectamente gobernadas, porque en el caso que se explica, se daba “una organización en profundidad de las vigilancias y de los controles, a una intensificación y a una ramificación

del poder” (Foucault, 2002: 183), lo que implicaba un perfecto ejercicio del poder disciplinario, todo en aras de prevenir la expansión de la enfermedad.

Ya para el siglo XIX, añade Foucault, aparecieron otras formas de poder disciplinario dirigidas principalmente a clasificar a la población y mantener en aislamiento y bajo vigilancia a ciertos sectores. De esta forma, se instituyeron manicomios, cárceles, correccionales, internados e incluso los hospitales, organizaciones que permiten una distinción entre el loco y el no loco, el peligroso y el inofensivo, pero, sobre todo, el normal y el anormal. Y precisamente para “medir, controlar y corregir” a los considerados anormales, se vuelve necesaria la presencia de todo un sistema de “técnicas y de instituciones” que tienen esa tarea específica (Foucault, 2002:184).

De esta manera, Foucault retoma el concepto del panóptico de Bentham, que es una figura arquitectónica, una torre, como ya se explicó, que permite la vigilancia en celdas individuales ya sea de un loco, un enfermo, un condenado, un obrero o un escolar. Contrario al calabozo, que ocultaba y no permitía el paso de la luz, el panóptico deja que el vigilante pueda observar a los prisioneros, que están perfectamente iluminados. Ellos saben que son vistos, pero no pueden comunicarse entre sí, lo cual los mantiene alejados de cualquier posibilidad de complot o de planes de evasión; tampoco pueden tener algún tipo de contacto con quien los vigila. Un individuo encerrado en el panóptico es objeto de una información, pero nunca participa en algún proceso de comunicación.

Esa masa vigilada en el panóptico, aunque se encuentre en el mismo lugar, no tiene posibilidades de interacción, lo que podría considerarse el gran triunfo de los mecanismos de control, porque precisamente esa multitud, que podría dar lugar a un “efecto colectivo”, queda simplemente anulada y se convierte en un montón de “individualidades separadas”. Así, para el guardia que mira a esa multitud que habita en celdas individuales, ésta es “numerable y controlada”, mientras que los detenidos ven su situación como “una soledad secuestrada y observada” (Foucault, 2002:185).

En efecto, el gran logro del panoptismo es hacer que quienes están detenidos en esa prisión vivan con la idea de que son visibles y, por lo tanto, sujetos a una vigilancia ininterrumpida, lo que proporciona a quienes hacen funcionar el sistema una

efectividad automática del poder. El efecto psicológico de la vigilancia es permanente, aunque en la práctica no lo sea.

El poder es visible, pero no verificable, dice Foucault (2002), parafraseando a Beltham. En el anillo periférico del panóptico, el prisionero es visto, pero nunca puede ver, mientras que desde la torre central se ve todo, pero nadie puede ver al vigilante, situación que “automatiza y desindividualiza el poder” (Foucault, 2002:186).

“Un individuo cualquiera, tomado casi al azar, puede hacer funcionar la máquina: a falta del director, su familia, los que lo rodean, sus amigos, sus visitantes, sus servidores incluso” (Foucault, 2002:186), lo que crea no solamente una constante paranoia, sino una autodisciplina provocada por no saber quién o en qué momento puede denunciar conductas inadecuadas, ya que mientras más observadores haya, aunque sean anónimos o estén de paso, existe para el prisionero “el peligro de ser sorprendido y la conciencia inquieta de ser observado” (Foucault, 2002:187).

Se trata, a fin de cuentas, de “una sujeción real” que “nace mecánicamente de una relación ficticia” (Foucault, 2002:187) de un miedo constante a ser sorprendido, por lo que no se requiere la fuerza para convencer al prisionero de que debe comportarse adecuadamente.

En un análisis sobre el panóptico, García (2002:71) enuncia algunas características que este sistema de vigilancia permite, empezando por definir el concepto de disciplina, que “tiene como función distribuir a los individuos en el espacio y en el tiempo”. Precisamente respecto al uso del espacio, apunta que el panóptico permite la clausura en un lugar cerrado y protegido.

En el caso de Facebook, no hay un manejo exacto de tiempos, ni mucho menos un control preciso de los horarios de conexión, además de que no existe una clausura como tal, pero esa aparente libertad de movimiento (siempre virtual) provoca, paradójicamente, que los usuarios permanezcan en clausura, encerrados en el espacio virtual que representan sus propios perfiles y observando los perfiles de los otros prácticamente en cualquier momento y en cualquier lugar, empleando su teléfono inteligente que en cierta manera se convierte en una especie de celda y al mismo tiempo puede hacer las veces de una torre, desde donde el usuario vigila a los demás.

Dentro del panóptico, asegura García (2002:71), cada individuo es ubicado en un lugar preciso del cual no puede desplazarse, lo que impide “el vagabundeo”; sin embargo, la sensación de desplazamiento de los usuarios de la red social va más allá de las fronteras físicas. Hay una especie de vagabundeo controlado en las redes, que se hace evidente cuando, por ejemplo, los usuarios muestran a la comunidad su ubicación geográfica exacta, y no solamente a través de la información de su perfil que da a conocer su lugar de residencia, sino con su información de estado, que les hace decir a todos cuáles son sus desplazamientos verdaderos en tiempo real. Al igual que en el panóptico físico, donde los presos están “juntos, pero no en confusión, cada cual en su lugar”, en Facebook los usuarios están juntos, pero tienen (o al menos eso piensan) un lugar propio (su perfil, administrado por ellos mismos) que los alejaría de cualquier confusión. Una diferencia importante entre el panóptico real y Facebook, planteado como su similar virtual, es que en la red social los usuarios sí tienen comunicación entre sí.

En el panoptismo, cada lugar “debe cumplir una *función*”, y de esta forma el espacio se vuelve útil y efectivo. La prisión es un lugar de administración “de cuerpos y bienes” (García, 2002:71). La red social, en cambio, es un solo lugar, pero es un lugar que está en todas partes. Se puede estar en el mundo real deambulando por muchos sitios, pero Facebook es un espacio único donde todos los miembros de la comunidad se encuentran, se observan e incluso se vigilan, superando las barreras de tiempo y espacio. Así, la red social se vuelve útil y efectiva para el control, y en ella, los usuarios obedecen a un modelo específico.

Facebook es también jerárquico y funcional, porque no obstante que cualquiera con acceso a una computadora o a un teléfono inteligente puede estar ahí, la pertenencia a determinados grupos, la expresión de las propias preferencias y la forma en que cada usuario interactúa, dan un rango, lo clasifican y lo jerarquizan, a partir de la identidad que crean para poder estar en el lugar.

Para García, en el panóptico:

la disciplina es celular (el espacio está dividido en células, en pequeñas celdas, está totalmente reticulado) es orgánica (se busca que el cuerpo cumpla deter-

minadas acciones y gestos) y es combinatoria (intenta que todas las fuerzas se combinen para la realización de una única producción determinada) (2002:74).

Atendiendo a estos principios, puede bien decirse que Facebook tiene también una disciplina celular. El espacio de la red social está igualmente dividido en células, en grupos y perfiles que, como ya se dijo, se convierten en una especie de celdas donde todos los usuarios son vigilantes de todos y pueden ver exhibidas las conductas de los demás, al mismo tiempo que viven esa sensación que hace efectivo y funcional el panoptismo: ser observados (en este caso por voluntad propia) en todo momento.

En este sentido, la red social es también orgánica, porque se esperan de los usuarios gestos y acciones específicos (desde expresar sus estados de ánimo, emitir opiniones sobre los contenidos que otros comparten e interactuar con la comunidad) y es además combinatoria, porque intenta que las fuerzas se conjunten para realizar una única producción determinada, que en este caso específico es darse a conocer al otro, mostrar una forma de ser, una identidad, que se pone a consideración del resto de la comunidad, que de esta manera podrá interactuar con los demás en el espacio virtual.

Aunque en Facebook hay una libertad aparente, el hecho mismo de estar expuesto a la vista de los otros, no obstante que es posible seleccionar la parte de la propia persona que se quiere mostrar, hace que esos otros se conviertan en observadores y censores potenciales, lo que a su vez permite que en la red social se ejerza ese poder disciplinario que “tiene como función principal enderezar conductas” (García, 2002:75). Si “la disciplina es un tipo de poder [...] que modifica los ritmos y la postura de los cuerpos” (García, 2002:75), esta disciplina, que en Facebook no se expresa abiertamente, a pesar de que como se verá, termina por regular los ritmos y posturas de los usuarios, que de no acatar las reglas (reglas de los juegos del lenguaje) pueden volverse víctimas de exclusión, censura y escarnio, patentes, por ejemplo, en situaciones de ciberacoso.

Así, la disciplina en Facebook es ejercida en modo similar a un panóptico, y esto es parte de los propios juegos del lenguaje, cuyas reglas no están escritas, pero son aceptadas y seguidas por los usuarios en ese contexto específico. La obediencia

de las reglas se vuelve, más que nunca, “suspicaaz, silenciosa, actúa día y noche, siempre está presente” (García, 2002:75).

Queda claro también que hay situaciones específicas que los usuarios deben respetar y que forman parte de las reglas establecidas oficialmente por los creadores de la red social. La propia plataforma lo advierte en un espacio que semeja a las letras pequeñas de un contrato y que aparece en la plataforma bajo la voz “Condiciones” (figura 4).



Figura 4: Condiciones y políticas de la red social.

Fuente: Facebook (2016).

En las condiciones señaladas por la plataforma, hay un apartado denominado “Normas Comunitarias” donde se explica a los usuarios “qué está prohibido y cómo reportar conductas abusivas”. Esto último remite a esa vigilancia permanente que los propios usuarios ejercen sobre los demás (figura 5).

Es así que encontramos las “reglas” de este “juego del lenguaje”, en donde se propone como parte de la misión de la red/panóptico la posibilidad de compartir historias y conectarse con “amigos” y “causas”, mostrando la diversidad de las comunidades.

Cada día, las personas acuden a Facebook para compartir sus historias, ver el mundo a través de los ojos de otros y conectarse con amigos y causas. Las conversaciones que se producen en Facebook reflejan la diversidad de una comunidad de más de mil millones de personas (Facebook, 2016).



Figura 5: Normas comunitarias.

Fuente: Facebook (2016).

Tras explicar su objetivo, Facebook señala la necesidad de que los usuarios se sientan seguros, motivo por el cual fueron creadas las citadas normas, y agrega una explicación acerca del tipo de contenido que se puede compartir y cuál se puede reportar para eliminarlo. En este sentido, se especifica también que, debido a la diversidad que existe en la comunidad, es posible que los usuarios encuentren cosas que resulten desagradables o molestas, pero no infrinjan las normas comunitarias establecidas.

Así, se detallan las reglas para “estar seguro”, “fomentar un comportamiento respetuoso”, “proteger la cuenta y la información personal” y “proteger la propiedad intelectual” (figura 6).



Fomentar un comportamiento respetuoso

[Volver arriba](#)

Violencia y contenido gráfico

Facebook lleva tiempo siendo un espacio donde las personas pueden compartir sus experiencias y conscientizar sobre temas importantes. En ocasiones, esas experiencias y cuestiones incluyen violencia e imágenes gráficas que generan preocupación o interés público, por ejemplo, contenido relacionado con violaciones de los derechos humanos o atentados terroristas. En muchos casos, cuando la gente comparte ese tipo de contenido, lo hace para reprobarlo o conscientizar acerca de su existencia.

Eliminamos las imágenes gráficas cuando se comparten para producir un efecto sádico o para fomentar o exaltar la violencia.

Cuando las personas comparten algo en Facebook, esperamos que lo hagan con responsabilidad y que, entre otras cosas, elijan con cuidado quién puede ver el contenido. También pedimos que se advierta al público sobre lo que va a ver si contiene violencia explícita.

Información general

Desmudos

Lenguaje que incita al odio

Violencia y contenido gráfico

Proteger tu cuenta e información personal

[Volver arriba](#)

Nos esforzamos por ayudar a mantener la seguridad de tu cuenta y de tu información personal. Al unirte a Facebook, aceptas usar tu nombre e identidad reales. No debes publicar la información personal de terceros sin su consentimiento. Obtén más información sobre las medidas que tomamos para proteger tu información.

[Siguiente sección](#)

Información general

Uso de identidades reales

Fraude y spam

Cuentas de amigos o familiares que fallecieron

Proteger tu propiedad intelectual

[Volver arriba](#)

Facebook es un lugar en el que puedes compartir las cosas que te interesan. Eres el propietario de todo el contenido y la información que publicas en Facebook, y puedes controlar cómo se comparte a través de la configuración de privacidad y de aplicaciones. Sin embargo, antes de compartir contenido en Facebook, asegúrate de que estás autorizado a hacerlo. Te pedimos que respetes los derechos de autor, las marcas comerciales y otros derechos de propiedad intelectual. Obtén más información sobre los derechos de propiedad intelectual.

Figura 6: Protección en la red social.

Fuente: Facebook (2016).

Estas advertencias están junto con una liga que lleva directamente al formato para reportar un abuso (figura 7), aunque la propia plataforma advierte que:

Las consecuencias de infringir nuestras Normas comunitarias varían en función de la gravedad de la vulneración y del historial de la persona en Facebook. Por ejemplo, podemos enviar una advertencia a alguien en una primera infracción, pero si seguimos observando otras posteriormente, podemos impedir que esa persona publique contenido en Facebook o bloquearla del sitio (Facebook, 2016).



Figura 7: Formato para reportar un abuso.

Fuente: Facebook (2016).

En realidad, esta advertencia revela que hay, por parte de la propia compañía, una vigilancia continua sobre los contenidos que comparten los usuarios, y que se da un seguimiento, desde alguna parte que no está especificada, de la conducta de éstos. Es decir, en este panóptico virtual, además de los propios usuarios, existe un vigilante que nadie puede ver, pero que potencialmente está al tanto de todas las ac-

ciones que se realizan, aunque es precisa una denuncia específica para ejercer esta regulación de la conducta.

En este caso, se cumple el principio de construcción del panóptico, que “despersonaliza la dominación” (García, 2002:80), dado que el dominado (en este caso, el usuario de la red social, sometido voluntariamente a las disposiciones de ésta) “jamás conoce el rostro de su opresor, si bien sabe que éste existe” (García, 2002:80). En efecto, aunque Facebook tiene un referente real en la persona de su fundador, Mark Zuckerberg, en realidad él es solamente visto por la colectividad como el empresario que ideó una compañía, sin embargo, difícilmente los usuarios se detienen a reflexionar acerca del poder que se está ejerciendo sobre ellos y tampoco se cuestionan acerca del origen de ese poder. En este caso, quienes tienen un perfil de Facebook son parte de una sociedad virtual que vive bajo un dominio “sin representante, incorpóreo, ubicado en lo alto [...] sin nombre ni rostro: ocupa el lugar de Dios” (García, 2002:80).

De esta forma, Facebook es también una sociedad disciplinaria “que separa a los buenos de los malos [...] a quienes se les dará una oportunidad de corregirse; en caso de que esto no ocurra, serán excluidos del grupo” (García, 2002:76).

Precisamente uno de los puntos que plantea la plataforma es el fomento de un comportamiento respetuoso, y en este caso, se habla de tres principales formas de actuar incorrectamente en la red social: el desnudo, el lenguaje que incita al odio y la violencia, y el contenido gráfico.

En cuanto al desnudo, se especifica que en Facebook se eliminan “fotografías que muestren los genitales o las nalgas en su totalidad y de una forma directa”. Asimismo, queda restringida la publicación de “algunas imágenes de senos femeninos si se muestra el pezón”, en cambio, son siempre permitidas “fotos de mujeres amamantando o que muestren los pechos con cicatrices por una mastectomía”. Además, es posible publicar “fotografías de pinturas, esculturas y otras obras de arte donde se muestren figuras desnudas”. Esas restricciones a “la exhibición de desnudos y actividades sexuales” también se aplican al contenido digital, a menos que dicho contenido se publique “con fines educativos, humorísticos o satíricos”. Otra de las prohibiciones se refiere a las “imágenes explícitas de relaciones sexuales” y pueden ser eliminadas “descripciones de actos sexuales que sean demasiado gráficas” (Facebook, 2016).

En lo tocante al lenguaje que incita al odio, la disciplina de la red social señala que ésta elimina cualquier contenido que ataca directamente a personas en función de raza, grupo étnico, nacionalidad, religión, orientación sexual, sexo, género o identidad de género y discapacidades o enfermedades graves. Además, especifica que en la comunidad no se admiten “organizaciones ni personas dedicadas a promover el odio hacia estos grupos” y que “las personas pueden usar Facebook para cuestionar ideas, instituciones y prácticas con el fin de fomentar el debate y un mejor conocimiento”.

Por otra parte, aclara que a veces se comparten contenidos “con lenguaje ofensivo hacia otra persona con la intención de concientizar o educar a otros sobre ese lenguaje”, pero en tal situación, la propia plataforma pide que “se indique claramente el fin”. En este mismo rubro, la plataforma señala que se permiten “comentarios humorísticos o satíricos relacionados con estos temas” y aclara que “cuando la gente usa su identidad real, es más responsable a la hora de compartir este tipo de comentarios”, motivo por el cual solicita a los propietarios de las páginas “que asocien su nombre y perfil de Facebook a cualquier contenido que sea sensible, incluso si ese contenido no infringe las políticas” de la red social (Facebook, 2016).

Además, Facebook advierte, en cuanto a la violencia y el contenido gráfico, que, aunque los usuarios “pueden compartir sus experiencias y concientizar sobre temas importantes”, en algunos casos, “esas experiencias y cuestiones incluyen violencia e imágenes gráficas”, como algunas “violaciones de los derechos humanos o atentados terroristas”. Aunque en muchas ocasiones los usuarios comparten esos contenidos, su intención es reprobar las acciones o concientizar al resto respecto de su existencia, por lo que la plataforma sólo elimina las imágenes gráficas “cuando se comparten para producir un efecto sádico o para fomentar o exaltar la violencia”. La red social también exhorta a los usuarios a elegir cuidadosamente quiénes pueden ver el contenido, y a que adviertan a los receptores en el caso de que lo que vayan a ver incluya violencia explícita (Facebook, 2016).

Con esta serie de reglas, que en muchos casos los usuarios no conocen, porque no tienen el cuidado de leerlas cuando se inscriben, pero que existen, la propia red social establece una disciplina —una regla del juego de lenguaje— que, como un panóptico, cumple con una doble función paradójica:

para poder funcionar tiene que individualizar a los sujetos, observarlos uno a uno, registrar sus comportamientos, tenerlos en la mira día y noche; y al mismo tiempo, busca corregirlos, encauzarlos, tratando de que se asemejen al modelo de normalidad (García, 2002:77).

Queda claro que, para individualizar a los usuarios transgresores, la red se sirve de la denuncia específica de los demás, que entonces sirven, como ya se dijo, de vigilantes en el panóptico virtual, lo que permite en muchos casos una constante autorregulación.

En Facebook, como se ha dicho, hay también una disciplina, existen reglas, normas y castigos y, por lo tanto, se da una normalización de los usuarios, porque como gran panóptico virtual, funciona con la intención de “construir sujetos normales, sujetos cuyo comportamiento sea semejante al entendido como normal, que no es otro que el de la gran mayoría; la búsqueda de la disciplina será entonces la normalización” (García, 2002:77).

Y es que el panóptico digital parece ofrecer beneficios efectivos a quienes lo utilizan. La propia plataforma da, en una sola frase de bienvenida al momento del registro —“Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida”— (Facebook, 2016), la posibilidad de ser vista como un beneficio. ¿Qué mejor bien, qué mejor atractivo, que poder interactuar con esas personas que son importantes para el usuario? ¿Qué mayor beneficio que no estar solo? La red social ofrece lo que a todas luces parece una bondad: hacer que las personas de la propia vida sean partícipes de ideas, pensamientos, emociones y sentimientos en tiempo real, sin necesidad de tenerlas físicamente cerca y con la ventaja de poder cancelarlas, ignorarlas y hacerlas a un lado si así se considera conveniente, y casi sin herir susceptibilidades.

Godina señala que “el panóptico contemporáneo es sorprendentemente distinto. Se trata de un panóptico consumista basado en ventajas y beneficios efectivos cuya peor sanción es la exclusión” (2006:7). Si en la sociedad *orwelliana* y en el panóptico de Bentham retomado por Foucault se anhelaba dejar de ser objeto de observación, en la comunidad virtual el peor castigo es dejar de ser visto, no llamar la atención de los demás usuarios y, por lo tanto, no pertenecer a ese mundo virtual.

En Facebook se cumple un nuevo principio de lo que Godina propone como panóptico actual, cuya fuerza estriba en “la participación voluntaria de la gente” (2006:7), de ahí que la vigilancia, ejecutada no solamente por el invisible gestor de la red social, sino por los propios usuarios, se dirija “hacia los sujetos individuales”, esto, a través de “la comprensión de sus necesidades y la satisfacción de sus deseos” (Godina, 2006:8) y precisamente esos deseos se pueden resumir con una sola palabra: inclusión.

Así, como señala Pakciarz (2013:18) “Facebook se encuentra dentro de los medios de comunicación como una institución virtual que afecta las realidades interpersonales y reales entre los individuos”, lo que implica una doble vía de influencia de la red, dado que trae consigo la necesidad que tienen los usuarios de permanecer en la vida en línea, conectados continuamente, y mantener informados a sus contactos (esas personas que forman parte de la vida, como propone la propia plataforma) de lo que les ocurre en la realidad *offline*.

Por esta razón, es importante observar cómo los contenidos que se comparten tienen que ver invariablemente con una serie de características individuales seleccionadas por el usuario a propósito para mostrarlas en el medio por el que se está comunicando, pues incluso en el caso de que no se compartan creaciones propias, lo que se expone refleja en todo momento intereses, elecciones, formas de ser y modos de pensar, que describen lo que el usuario es o pretende ser en función de las reglas del juego del lenguaje de Facebook. El usuario de la red social plantea, como se verá más adelante, una identidad virtual que lo incluya en el panóptico virtual, y que crea obedeciendo las reglas de los juegos del lenguaje.

Así, la red social “incide en las relaciones de grupos de pertenencia, estatus, poder y referencia”, (Pakciarz, 2013:18) lo que trae como consecuencia además “una desigualdad dentro de una sociedad consumista, que genera en quienes se encuentran incluidos una suerte de vulnerabilidad”. En este sentido, exponer en Facebook aspectos de la vida real adaptando la forma de éstos a través de una identidad creada para el medio virtual, utilizando el lenguaje propio de éste, hace que el usuario se someta voluntariamente a un “dispositivo disciplinario de las relaciones comunicativas” en el que “está expuesto a un paradigma de exclusión social” (Pakciarz, 2013:

18) y aunque esa exclusión es virtual, puede alcanzar una importancia mayor, dada la trascendencia que la red social tiene para muchos usuarios en la vida cotidiana, toda vez que “es imposible comprender las relaciones actuales sin tener en cuenta ambas formas de comunicación en su conjunto” (Pakciarz, 2013: 18).

En Facebook parecería que está ocurriendo una especie de democratización del panóptico, que en su momento fue sugerida por Bentham: que todos los ciudadanos en algún momento ocuparan por turnos el lugar del vigilante en la Torre Central (García, 2015), lo que implica para los participantes en la red social ser responsables de mantener una disciplina y un control que están consensuados a partir de reglas, algunas de ellas no escritas, pero también abre la posibilidad de convertirse en una especie de jueces que censuran y determinan a quiénes desean excluir.

Finalmente, Facebook, ese panóptico virtual, ese moderno sistema de vigilancia recíproca y voluntaria permite “ejercer un tipo de poder que regula y genera un estereotipo de individuo” (Pakciarz, 2013:17). Los usuarios de Facebook, conscientes o no de que la red social permite su exhibición y los pone en ciertos momentos como blanco de vigilancia, muestran al mundo virtual una parte de sí mismos, la que eligen, la que seleccionan y la que adaptan y moldean al ritmo del medio que les exige cumplir con determinadas reglas de los juegos del lenguaje que se han ido desarrollando desde que la empresa de Zuckerberg se convirtió en uno de los principales modos de comunicación en el mundo occidental.

3.2. Identidad e identidad virtual

A través del tiempo, el concepto de identidad ha sido objeto de discusión y análisis, sin que hasta el momento pueda hablarse de una noción de ésta que se acerque siquiera a un consenso. Por ello, es importante evidenciar la abundancia de definiciones y perspectivas desde las cuales la identidad ha sido abordada.

De acuerdo con Navarrete (2015):

la identidad se ha ido reconstruyendo y redefiniendo constantemente. Las reflexiones sobre ella, la mayoría de las veces, abogan por identidades precarias,

contingentes, parciales, temporales e históricas y, en el menor de los casos, se defiende la idea de una identidad inamovible, fija, y atemporal

El concepto ha evolucionado, desde los filósofos clásicos, para quienes la identidad tenía un significado único, relacionado con su raíz etimológica: *identitas*, que significa “igual a uno mismo”, pasando por los filósofos modernos como Descartes, quien afirmó que el ser humano es incapaz de saber qué existe verdaderamente, por lo que no tiene sentido preguntarse por la identidad personal si no es posible distinguir lo existente o real, de lo inexistente o falso; o bien los filósofos contemporáneos, como Nietzsche, quien evidenció las debilidades, paradojas e inconsecuencias de la absolutización metafísica de la identidad (Navarrete, 2015).

Así pues, la identidad es una categoría general que “posibilita que tengamos un lugar de adscripción (histórico-temporal) frente a los demás para distinguirnos de los otros [...] y decir qué es lo que somos y lo que no somos” (Navarrete (2015). En esencia, explica la autora, no existiría la posibilidad de tener una identidad si no existiera también la otredad.

Se trata de un tema de interés para antropólogos, geógrafos, historiadores, politólogos, filósofos, psicólogos y, por supuesto, sociólogos. Por ejemplo, desde el punto de vista de la sociología (Jenkins, 2004, citado por Vera, 2012):

la identidad es nuestra comprensión de quiénes somos y quiénes son los demás, y recíprocamente, la comprensión que los otros tienen de sí y de los demás, incluidos nosotros. Desde esta perspectiva, la identidad es resultante de acuerdos y desacuerdos, es negociada y siempre cambiante

La identidad, para algunos estudiosos, está estrechamente ligada a la cultura. Así, Giménez (1999, 2004, citado por Vera, 2012) apunta que la identidad puede ser construida solamente con base en las distintas culturas y subculturas a las cuales el individuo pertenece o en las que participa. Por su parte, Castells (2003, citado por Vera, 2012) afirma que “la identidad es la construcción de sentido, atendiendo a uno o varios atributos culturales [...] que se construye por el individuo y representa su autodefinición”.

El concepto, según John MacInnes (2004, citado por Vera, 2012) se utiliza en ciencias sociales cuando se hace necesario construir un puente conceptual “entre los niveles de análisis individual y colectivo”. Es decir, que el concepto de identidad se emplea “con significados contrastantes, a veces haciendo alusión a la singularidad, y a veces refiriendo lo compartido”.

Brewer (2001) habla de las muchas facetas del término, mismo que tiene implicaciones en áreas que van desde la política hasta la psicología. De esta manera, propone los usos que se le pueden dar: i) agrupando definiciones que se ubican en el autoconcepto, por ejemplo, la identidad de género, la identidad racial y étnica, y la identidad cultural; ii) derivado de las relaciones interpersonales entre roles; iii) haciendo referencia a la percepción del Yo como parte integral de una unidad social o grupo amplio. Esto implica pensar la identidad como la pertenencia a un grupo; y iv) considerando la participación de la persona para construir la identidad de un grupo.

Pero, además, la identidad puede concebirse en dos maneras (Vera, 2012). La primera, es usando conceptos “fuertes”. En esta forma de hablar de identidad, se consideran el género, la raza, la etnicidad, y el nacionalismo, como elementos que implican que la identidad es: i) algo que toda la gente tiene, que debe tener, o que busca y debe descubrir; ii) algo que todos (individuos y grupos) tienen o deberían poseer; iii) algo que se tiene inconscientemente, que se debe descubrir y es difícil de obtener; iv) implica marcadas diferencias con los otros y similitudes con quienes pertenecen a la misma categoría.

La otra manera de definir la identidad que Vera (2012) propone, tiene que ver con conceptos “débiles” o construccionistas y “representan el uso contemporáneo del término”. En estos conceptos, la identidad va de la mano con algunos adjetivos como “inestable, fluida, contingente, fragmentada, construida, y negociada”.

Por otra parte, Vera (2012) considera el Enfoque de Personalidad y de Estructura Social (EPES) como una opción para entender la identidad y los procesos que ésta implica. Así, menciona tres niveles o dominios: i) el de la personalidad, que es el nivel de las relaciones entre el individuo y la realidad, o sea, el sentido de continuidad temporal y espacial que reflexivamente construye el individuo de sí mismo, a partir de las formas en que reaccionan los demás a sus características singulares; ii) el de las

interacciones, en el cual están incluidos los patrones de comportamiento concretos, y que son los encuentros cotidianos entre las personas en diferentes campos, como la familia, la escuela, el trabajo, etc., y que incluyen las estrategias de manejo de la impresión o de presentación del Yo. Se trata del punto donde convergen los rasgos de la individualidad y la influencia de la colectividad, donde además se desarrolla la Identidad Personal; y iii) el tercer nivel se refiere al análisis macrosocial, en donde se forma la Identidad social, que es el resultado de la reflexión que una persona hace acerca de los rasgos y características normativas propias de su posición en la estructura social.

De acuerdo con el EPES, para hacer un análisis completo de la identidad es necesario incluir cuatro elementos: i) la experiencia que tiene la persona sobre sus propios procesos subjetivos; ii) la experiencia subjetiva que tiene de su propio comportamiento, y que observa en su identidad personal y en la identidad social; iii) la identidad personal y la social concretas, que se definen a partir de los juicios emitidos por otros; y iv) lo que los demás puedan decir de los procesos subjetivos (a partir de inferencias privadas, chismes, resultados de pruebas psicológicas, o encuestas de actitudes, etc., que conforman el aspecto objetivo).

La identidad sintetiza lo que cada individuo hace con los valores y las indicaciones de comportamiento que le son dadas en los distintos medios a los que está integrado, ya sea por sus condiciones de nacimiento o por sus decisiones de vida. De esta manera, los individuos reciben influencias externas para formar su propia identidad.

Bauman (2003) señala la identidad como un elemento que es necesario construir o seleccionar entre varias opciones y hacerlo es, a fin de cuentas, un proceso de constante recreación.

La identidad se crea a partir de un sistema de símbolos y valores y hace que los individuos reaccionen de determinados modos frente a distintas situaciones que se les presentan en la vida cotidiana, esto, a partir de un bagaje de maneras de pensar, de sentir y de comportarse, seleccionadas durante ese proceso de creación y transformación.

En la práctica, los seres humanos se ven obligados a integrarse y adaptarse a una sociedad que cambia con gran rapidez, por lo que se exige de ellos una identidad flexible y versátil que les permita afrontar esas transformaciones. Como resultado, desarrollan una “identidad líquida”, que Bauman (2003) compara con una costra volcánica. Esa identidad se endurece en el exterior, pero al fundirse, vuelve a cambiar de forma. Desde fuera parece estable, pero desde dentro la persona experimenta una gran fragilidad.

La identidad hoy es una de las preocupaciones sociológicas fundamentales, especialmente porque con el uso cada vez más popular de las tecnologías, las posibilidades de ser y estar en el mundo parecen ampliarse y el individuo puede efectivamente elegir identificarse a partir de un universo de opciones que adopta o descarta, intentando con ello adaptarse y pertenecer (o no) a diferentes contextos.

Pero ¿es posible hablar de una identidad virtual? Para iniciar, es necesario entender que la identidad virtual se refiere a las características y comportamientos que las personas manifiestan cuando emplean las TIC como instrumento para relacionarse con otros individuos a través de redes sociales, *chats*, *blogs*, etc. En este sentido, resulta necesario explicar que la identidad virtual corresponde a una parte de la persona, pero no necesariamente tiene que ver con un cuerpo físico. Muros (2011) afirma:

[...] nuestra identidad virtual, parece diluirse entre teclados, nodos y redes. El cuerpo virtual se localiza en un mundo donde los límites entre la persona y la máquina (el ordenador) se desvanecen en el espacio.

La autora, citando a Munné (2000) explica que “alguien puede autoreferir—se, entender—se a través de diferentes situaciones, lo que le convierte en un ser plural”, y esto bien podría relacionarse con lo anteriormente referido respecto a la identidad vista desde los niveles de la personalidad y de las interacciones que se mencionan en el EPES.

Existe, sin duda, una complejidad inherente al término. No se trata solamente de la ausencia de un cuerpo físico, sino que, además, esa complejidad se acentúa desde el momento mismo en que la red da la posibilidad de inventar un nombre

propio nuevo o modificar el que ya se tiene. Y aunque en la vida real el nombre de cada quien tiene una relevancia tal que “se instituye una identidad social constante y duradera que garantiza la identidad biológica del individuo en todos los campos posibles en los que interviene en tanto que agente, es decir, en todas sus historias de vida posibles” (Bordieau, 2011), la red (y con mayor énfasis, las redes sociales virtuales) permiten a la persona utilizar su nombre como mejor le parece, modificarlo o sustituirlo cuando lo considera prudente, porque se trata de canales informales, que no requieren acreditaciones oficiales de ningún tipo, con excepción, por ejemplo, de los sitios que las instituciones emplean para permitir los trámites burocráticos, o de aquellos dedicados a las transacciones comerciales, o las comunicaciones laborales.

Así, el uso de Internet, y concretamente el empleo de las redes sociales virtuales, permite participar en una forma de vida en la que existe la posibilidad de no tener un cuerpo físico ni un nombre propio cercanos a la realidad de la persona, dado que ésta puede mostrar la parte física de sí misma que desea, modificando sus fotografías e incluso utilizando otras que no tengan que ver con su apariencia real, o bien inventar un nombre muy distinto al nombre verdadero, enfatizando alguna característica personal, o bien adaptar el que ya se tiene, abreviándolo o bien utilizando el diminutivo con el cual la persona es conocida en su entorno informal no virtual.

Pero al mismo tiempo, la apariencia y el nombre que se utilizan en la red, se convierten en una más de las maneras en que las personas son conocidas en uno de los espacios sociales en los que se mueven, esto, recalando que Internet se ha convertido, para muchos de quienes lo utilizan, en un espacio social más. Es decir, el cambio de imagen física o de nombre no necesariamente tienen que ver con una disociación entre la persona y el mundo real, sino más bien con una forma en que ésta decide interactuar en ese ámbito de su vida.

Los usuarios de la red de redes, pero particularmente los jóvenes y adolescentes, de acuerdo con Winocur (2009):

se mueven rápido, en múltiples dimensiones, brincan de un mundo a otro, abren varias ventanas simultáneamente, y desarrollan habilidades sociales y cognitivas para trabajar, socializar y jugar en red, optimizando los enlaces y los atajos entre un mundo y otro.

Esta dinámica de “estar” en un lugar real y en uno virtual, alternándolos e incluso “viviéndolos” simultáneamente, empleando en el mundo virtual un nombre y una apariencia a modo para participar en la vida de la red, se ha vuelto una acción impensada, casi normalizada, producto de la práctica cotidiana de los usuarios habituales de Internet.

Un ejemplo interesante de esa alternancia entre vida real y vida de la red, por ejemplo, se puede encontrar en Facebook, con el empleo de la llamada “transmisión en vivo” que permite a cualquier persona inscrita en la red social, hacer partícipe a sus contactos, a través de un video, de cualquier actividad que realice y que decida hacer pública. Esta acción bien podría considerarse un híbrido entre lo que ocurre en la vida real y en la vida virtual. Es decir: se trata de un episodio o un acontecimiento seleccionado por el usuario para compartirlo ya no en modo interpersonal, en un diálogo con uno solo de sus contactos, sino en una especie de transmisión masiva, en pequeña o gran escala, dependiendo del número de contactos que decidan observarlo. Este hecho se desarrolla como tal en el mundo analógico, pero implica la preparación previa de un escenario, la selección de contenidos, y se reproduce en el mundo digital, en tiempo real y con la posibilidad de que lo vean muchas personas.

En la vida virtual, que como ya se expresó, puede alternarse con la vida real, hay también una concepción diferente de la soledad. De acuerdo con Winocur (2012),

estar solo físicamente en un cuarto, o en algún lugar del mundo, sólo refiere a la ausencia física de los otros, porque virtualmente están todos presentes a través del celular o de la computadora. Los nuevos solos ya no son los que no tienen a nadie alrededor, sino los que están desconectados, y eso, obviamente, también resignifica la noción y la práctica de la intimidad

Esto, sin embargo, no implica que en la red todo se pueda compartir. También es parte de la forma de vida el poner un límite a lo que el usuario dice de sí mismo, y aunque es una barrera en apariencia cada vez más frágil, la persona que participa en la red tiene claro lo que puede y quiere decir sobre sí misma. Por ejemplo, según las investigaciones llevadas a cabo por Rosalía Winocur (2012) entre grupos de adolescentes mexicanos, ellos tienen claro que en la red no pueden compartir situaciones

que tengan que ver con los conflictos con sus padres, sus madres o sus familiares, sus complejos de inferioridad, lo que no les gusta o los avergüenza de ellos mismos, los sentimientos de exclusión, o las fantasías sexuales.

De acuerdo con Sannicolas (1997) cuando una persona participa en el mundo virtual, “se retrata en un modo que la haga atractiva para los demás [...] no necesariamente como en realidad es, sino como le gustaría ser o como le agradaría que los otros la vieran”. Se trata de la teoría de la representación de sí mismo, que sugiere que los individuos tienen la posibilidad de mostrar su “yo idealizado”, lo que obviamente puede ser un problema cuando se confrontan en el mundo real y no solamente no coinciden la apariencia ni el nombre, sino incluso el carácter que muestran en la red.

La investigación de Sannicolas (1997), fue realizada a mediados de los años 90 del siglo XX. Se trata de un estudio que llevó a cabo durante tres años sobre las salas de *chat* que entonces estaban en su apogeo. Como parte de los resultados de su investigación, señaló que, en ese ámbito, se llevaba a la práctica el concepto de dramaturgia desarrollado por Goffman, quien estableció que las interacciones entre los seres humanos se desarrollan dependiendo de las expectativas situacionales, lo que conduce a los individuos a asumir roles que desarrollan (actúan, dramatizan) ante una audiencia. Así, el investigador también notó que cuando se descubría que alguno de los participantes en las salas de *chat* exageraba en la representación de sí mismo que mostraba, era “castigado por los mandos sociales informales con chismes y aislamiento”, por el resto de la comunidad virtual.

En este sentido, es posible considerar que la conformación de la identidad virtual tiene también un cierto límite, pues no obstante la libertad que existe para definirla, dado que sirve para interactuar en una forma de vida, las personas deben tomar en cuenta que “pertenecer a un grupo o a una comunidad virtual implica compartir —bien en su totalidad bien parcialmente— el núcleo de representaciones sociales, por ejemplo, creencias, opiniones, actitudes) que los define” (Muros, 2011). La no pertenencia a la comunidad virtual, además, excluye al sujeto, que pierde el acceso a la información acerca de eventos entre sus conocidos, no puede ver sus fotografías y una serie de “castigos” que en algunos casos podrían ser tan significativos para el sujeto como la exclusión que puede ocurrir en el mundo real, si, como se ha venido

expresando, se toma en cuenta que la vida virtual es un ámbito social más en el que la persona se desenvuelve.

De esta manera, hay elementos de la identidad social o colectiva, es decir, aquella que las personas muestran en el mundo real, que forman también parte de la identidad virtual, y esto permite que se establezcan “paralelismos entre la vida real y la virtual que conllevan a patrones comunes de identidad en el individuo” (Muros, 2011). Podría incluso afirmarse que difícilmente puede hablarse de identidad virtual sin considerar tanto la identidad personal como la identidad social, porque éstas sirven a la persona como punto de partida para ubicarse en el ámbito virtual en el que quiere interactuar, con base en su autoconcepto, tomando en cuenta la posición que ella misma considera que ocupa en la estructura social, misma que la hace elegir, por ejemplo, qué aplicaciones quiere utilizar, cuáles son las redes sociales a las que quiere inscribirse, a qué grupos de éstas prefiere pertenecer, etc.

De esta forma, “la identidad virtual se construye con base en compartir preferencias, emociones, ideologías, posturas a favor o en contra de ideas o situaciones, opiniones sobre uno mismo o terceros, etc.” (Portillo, 2016) y tiene que ver también con una identidad colectiva, con la pertenencia a un grupo determinado, elegido por el usuario entre las opciones que da la red, a partir de los elementos que constituyen su identidad social. Además:

la identidad virtual y el ciber-discurso que utiliza el usuario en las redes sociales y plataformas virtuales móviles se ve afectada por los garantes argumentativos que apuntalan la ideología, las preferencias o las opiniones del grupo. El ciber-discurso, perteneciente a la *escritura(lidad)*, se alimenta de compartir, copiar y pegar o asimilar discursos ajenos a gran velocidad. Parte de la identidad virtual se crea con base en el plagio de citas o razonamientos que sirven de referencia de la identidad colectiva a la que se pretende pertenecer

En otras palabras, “en la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades)” (Muros, 2011). Construir la identidad,

ya sea en el mundo virtual como en el real, depende, pues, de aspectos sociales, culturales, físicos y psicológicos, entre otros.

La identidad virtual “no es más que un resultado adaptativo del individuo a las nuevas circunstancias y a la naturaleza del contexto —la red, las redes sociales, las comunidades virtuales marcan sus propios protocolos—” (Muros, 2011). Se trata de un proceso en el cual se van almacenando elementos y situaciones que permiten que se forme “una biografía, una trayectoria, una vida virtual con sentido propio” (Muros, 2011). No se trata de una vida paralela o ajena al individuo, y esta es la parte complicada de entender la identidad virtual, porque ésta es, como se ha venido insistiendo, una parte de la vida del individuo en la cual éste se desenvuelve en lo que se puede considerar un ámbito social más de los muchos que conforman su vida, y en el que toma una postura, al igual que lo hace en la familia, el trabajo, la escuela, o cualquier otro ambiente en el que tenga una presencia y un rol.

En resumen, partir de lo anteriormente expuesto, puede hablarse de que el término identidad virtual hace referencia a la selección de posibilidades que hacen las personas que emplean las TIC para relacionarse e interactuar con otras en el ámbito de Internet y sus aplicaciones destinadas a la socialización. Entre tales posibilidades, está modificar la apariencia física y el nombre propio, mostrando a la comunidad un yo idealizado, pero sin desprenderse del todo de las características esenciales que corresponden a la identidad social y personal, y obedeciendo a un código de autocensura que limita lo que la identidad virtual deja ver del individuo y que al mismo tiempo le permite la integración a los diferentes grupos sociales virtuales a los cuales desea pertenecer.

Vale decir, además, que, en este contexto, la identidad “es entendida como un constructo personal, social y simbólico muy complejo que consiste [...] en parte de lo que pensamos que somos, de cómo deseamos que los demás nos perciban y cómo ellos realmente nos perciben” (Ursua, 2006). De esta manera, en la red las personas atraviesan por un proceso de autorepresentación, en el que seleccionan los elementos de sí mismas para conformar la imagen que desean que los demás tengan de ellas. Esto implica, de acuerdo con Ursua (2006) un concepto de identidad “descentrado”, en el cual:

la identidad es hecha, movable y múltiple. Lo que viene a indicar que [...] es más construida que esencial a lo largo de las prácticas discursivas [...] Hay que tener en cuenta también que la identidad se construye por lo que no somos, es decir, las prácticas de la exclusión que definen a la identidad también se han de considerar

En esencia, se trata de un concepto apegado a la posmodernidad que tiene que ver con una percepción de sí mismo más bien fluida, múltiple, flexible y constantemente en proceso (Turkle, 1997). En la red es posible retomar la propuesta de Goffman (aunque él hacía referencia a situaciones de la vida real) que señala cómo “el individuo se presenta y presenta su actividad ante otros, [...] guía y controla la impresión que los otros se forman de él, y qué tipo de cosas puede y no puede hacer mientras actúa ante ellos” Sannicolas (1997) y así proyecta su personalidad, tal como lo haría en la realidad, en ese mundo virtual.

Si bien puede considerarse que el anonimato o semianonimato que la red permite, dan la posibilidad del manejo de más de una identidad virtual, todo indica que es más común que las personas opten por elegir una sola personalidad en su interacción en la red, o que eventualmente, se trate de diversos matices de la misma identidad, de acuerdo con el ámbito en el cual se esté desarrollando la comunicación.

Sin embargo, para el caso de quienes manejan más de una identidad virtual, o que se alejan mucho de la identidad social en su manera de proponerse en la red, hay una explicación que propone Ursua (2006) y que tiene que ver con que al parecer, las personas experimentan identidades que no pueden vivir en la realidad, y al hacerlo, se ven implicadas en una especie de “juego identitario”, a través del cual pueden obtener otras perspectivas del mundo y de su propia posición en el mundo.

En este sentido, insiste Ursua (2006) hacerse de identidades diferentes da a las personas la impresión no sólo de poder crearlas, sino también de ser capaces de controlarlas a su gusto y de exponer a los demás lo que creen necesario para ser conocidas como quieren ser conocidas. Así, dice “parece como si los usuarios/as nos quisieran informar de su Yo, deshojar su alma y decirnos: ‘aquí estoy yo’ con mi vida, mi cuerpo y mis contenidos generados por mí mismo”.

Pero hay que insistir en este aspecto y preguntarnos: ¿la identidad virtual es única o cada usuario se crea una identidad diferente según el medio que esté utilizando? En este punto, es necesario considerar que para autores como Gergen (citado por Renau *et al.*, 2013:161) la identidad “se constituye como tal en las interacciones sociales que mantenemos”, lo que implica que es “flexible y múltiple”, es decir, que no hay una identidad verdadera, auténtica y personal, sino que se trata de “una construcción relacional, en la que el ‘yo’ es el producto de las relaciones entre seres humanos”.

Considerando que esto también ocurre en las situaciones cara a cara, es decir, en la vida fuera de la red, entonces es preciso observar que en las redes sociales se da igualmente un proceso relacional, por lo que también en ese ámbito las identidades que los individuos construyen son tantas como las interacciones que ocurren en la red de redes.

Así, una misma persona puede dar a conocer información muy distinta de sí misma cuando se trata de cubrir un perfil en *Linkedin*, que cuando se muestra en *Youtube*, opina en *Twitter*, interactúa en un *chat* o expresa sus ideas en un *blog*. Ni qué decir de lo que el usuario refleja en Facebook. De esta manera, se cumple cabalmente la máxima de Marshall McLuhan (1996) referente a que “el medio es el mensaje”, más aún si se considera que el mensaje es el mismo usuario y su identidad está reflejada en cada uno de los contenidos que comparte. “El medio es el mensaje”, en este caso, da a entender que para comprender cabalmente lo que sucede, es preciso observar cómo se dan las interacciones comunicativas, es decir, cómo se elaboran los mensajes a partir de las condiciones, de las reglas que exige cada una de las plataformas en las que el usuario participa. Sin embargo, hay que insistir en cuanto a que este aspecto no se refiere a una multiplicidad de identidades (que más bien parecería un asunto patológico), sino más bien al hecho de que cada una de las posibilidades de interacción en la red tiene un objetivo diferente, lo que, al igual que en la comunicación cara a cara, exige al individuo una respuesta distinta, acorde con el contexto en que se encuentra.

Por otra parte, es importante mencionar que los procesos de comunicación en la red son diversos a los de la comunicación interpersonal, dado que no necesariamente los diálogos se dan en tiempo real, lo que permite a quienes participan en

ellos preparar sus respuestas, estudiarlas y analizarlas mejor. Como afirma Portillo (2016), esa “comunicación por turnos” permite calcular la respuesta más adecuada, y da pie a “mantener una imagen social estática que no sufre cambios imprevistos, a menos que se responda de manera impulsiva”. Por otra parte, el actuar de la identidad virtual permite una potencial simplificación de las emociones, a través del empleo de emoticonos que evitan al usuario explicar demasiado acerca de lo que está experimentando durante la interacción virtual. En este sentido, Ursua (2006) asegura que en la red tenemos la posibilidad de controlar más aspectos de nuestra identidad que queremos exponer ante los demás de cuanto podíamos hacerlo en la vida real.

De acuerdo con Wood (2005), establecer un sentido de identidad virtual tiene que ver con el grado en que los individuos pueden experimentar la conexión con los demás usando la tecnología, pues mientras para algunos lo que ven en la pantalla son sólo palabras, otros se consideran capaces de percibir características personales y contenido que favorece las relaciones personales en los mensajes que se comparten en la red. En este sentido, el éxito de la comunicación entre las identidades virtuales de las personas depende de la importancia que éstas den al uso de las TIC.

Como lo expresa Bauman (2007:40), se prefiere hablar de “conexiones”, en lugar de “relaciones”, al ser las “relaciones virtuales” de fácil acceso y salida, constituyendo nuestra propia “Red”, en donde se está en “contacto” en períodos libres. La identidad, dice, se nos revela “como algo que hay que inventar en lugar de descubrir; como el blanco de un esfuerzo”.

Esta identidad, sin embargo, está sujeta a cambios constantes, se va formando y transformando, precisamente por esa liquidez, esa necesidad de adaptarse a la forma del medio de la que Bauman habla. Justo a partir del uso de mecanismos como la red social Facebook, —que es hoy por hoy parte de un binomio vida real-vida virtual que ya no puede deshacerse, porque ambas se complementan— los individuos van adaptando su identidad según las reglas de los juegos del lenguaje que se establecen y que evidentemente van evolucionando a la par que el uso mismo del medio.

De esta manera, hablar de identidad virtual remite a un concepto directamente relacionado con la importancia que las TIC tienen hoy en día, cuando “el poder se ejerce no por la exclusión de las redes, sino por la imposición de reglas de inclusión”

(Bustillos, 2013:84). Ahora bien, hablando concretamente de la red social que interesa a esta investigación, Facebook, es posible observar que este nuevo panóptico virtual, impone a los usuarios acatar las reglas de los juegos del lenguaje y una de esas reglas es precisamente la creación de un perfil que entonces corresponde a una identidad virtual creada a propósito para ser incluidos dentro de esa comunidad. Esas reglas, “una vez establecidas, se vuelven obligatorias, ya que el respeto a esas normas es lo que posibilita la existencia de la red como estructura comunicativa” (Bustillos, 2013, citando a Castells: 84).

Como ya se expresó, dicha identidad puede o no coincidir con la identidad real, y permite a los individuos gestionar exitosamente en la red tres elementos fundamentales: la visibilidad, la reputación y la privacidad.

La visibilidad es un dato medible, por ejemplo, con base en el número de contactos que el individuo tiene. Como ya se ha explicado, los perfiles de Facebook dedicados a personas tienen un límite de 5000 contactos, mientras que los perfiles de organizaciones o empresas dan la posibilidad de contar con un número ilimitado de seguidores. La visibilidad de un perfil, de acuerdo con Giones (2010:6), se obtiene “absorbiendo información, procesando y compartiéndola con el resto de los usuarios, siempre que sea útil y valiosa para los demás”.

La reputación, entendida como “un componente clave de nuestra identidad, refleja quienes somos y define cómo interactuamos con los demás” (Solove, 2007, citado por Giones, 2010:7). Es decir, esa reputación tiene que ver con lo que otros individuos opinan acerca del usuario, aunque construirla es también una tarea de la que el propio usuario es parcialmente responsable.

La privacidad en la red es un asunto delicado y administrarla correctamente es uno de los puntos más importantes para gestionar la identidad virtual. En el caso de la red social Facebook, se trata de un elemento regulado a partir de las propias herramientas de la plataforma, que indican a los usuarios con quién pueden compartir sus contenidos. Sin embargo, es importante considerar la propuesta de que “la mejor manera de proteger tu privacidad en la red es asumir que no la tienes y modificar tu comportamiento en línea de acuerdo con ello” (O’Reilly, 2007, citado por Giones, 2010:7).

Es decir, de acuerdo con lo planteado hasta ahora, la identidad en Facebook se crea a partir de la aceptación de una forma de vida que plantea la red, y el uso de juegos de lenguaje que definen el consentimiento de reglas en esta especie de moderno panóptico, donde todos los participantes pueden ser, al mismo tiempo, reclusos y vigilantes.

Sin duda, el uso de la red social implica un autocontrol, una autocensura y una autoregulación, y para participar en ella incluso resulta necesario reconceptualizar la privacidad, dado que en la red de redes “se hace público lo privado”, porque “todo es expuesto, todo es compartido” (Bustillos, 2013:80).

De esta manera, queda claro que se requiere un dominio de los tres elementos mencionados, que son componentes de la identidad virtual. Dicho control debe ser una de las habilidades de los usuarios y forma parte de las llamadas competencias digitales, que incluyen “habilidades tecnológicas, competencias comunicativas y sociales y el análisis crítico sobre las implicaciones éticas y políticas de la tecnología y sus usos” (Freire y Mora, 2009, citados por Giones, 2010:8).

Esta parte tecnológica de la gestión de la identidad virtual, entendida como “una representación virtual que nos permite interactuar en el ciberespacio” (Giones, 2010:10) tiene más que ver con la participación en la red y los datos que se comparten, que con la profundidad del concepto mismo de identidad.

En este sentido, más allá de la gestión de habilidades cibernéticas, entran en juego elementos de otra índole: psicológicos, sociológicos e incluso filosóficos, dado que “en las redes sociales somos lo que deseamos ser” (Bustillos, 2013) porque, como ya se dijo, la identidad virtual es una selección de las características que las personas deciden mostrar y que no necesariamente están estrictamente apegadas a la identidad del mundo real.

Así, se habla de una “identidad de dominio público (que) no es un egotista aislado, sino una persona en comunicación, nuestro yo mediatizado hacia lo que queremos ser. Un yo proyecto y en progreso” (Bustillos, 2013:80).

Se trata de un proceso de comunicación de la propia identidad en el cual el emisor y el mensaje se convierten en uno mismo. Como si se tratara de un producto de

mercado, los usuarios eligen la información que desean compartir y también definen el o los receptores a quienes desean hacer llegar el mensaje que, como ya se dijo, los incluye a ellos mismos, directa o indirectamente, dado que aunque no se trate de hablar de sí, de sus estados de ánimo, de sus pensamientos o de sus emociones, comparten contenidos que son de su interés y reflejan las elecciones que son parte de su propia identidad.

Se trata, entonces, de “comunicación como motor de la producción de sentido social” (Bustillos, 2013:80). Así, la comunidad virtual de Facebook participa, al recibir mensajes y responderlos, al interactuar en ese proceso comunicativo, en una “continuación de la comunidad física a la comunidad virtual” (Bustillos, 2013:81). No hay que olvidar que una parte de los contactos que cada individuo tiene en la red social son personas de su vida, (incluso aunque no las conozca personalmente) ante quienes el usuario “se autodefine, se auto configura, quizá con una identidad idealizada, mejorada, pero en esa construcción añade elementos de su yo real” (Bustillos, 2013:81).

Pero ¿los usuarios de Facebook realmente discriminan los contenidos que quieren compartir y elaboran los mensajes —esos mensajes que son ellos mismos— a partir de determinados criterios de selección o de autocensura? Bustillos (2013:83) menciona la teoría del *Gatekeeping* o guardabarreras, atribuida a Kurt Lewin y desarrollada por David Manning White y que hace referencia a la forma en que los editores de periódico seleccionan algunas noticias y rechazan otras para conformar el mensaje final que es el total de su publicación.

En el caso de Facebook, dado que el usuario es emisor de un mensaje que es él mismo —porque todos los contenidos que comparte tratan acerca de él, directamente o no— funge como administrador de ese *gatekeeping*: define qué, cómo y cuándo compartir, jerarquiza la información, la selecciona y finalmente la hace pública, dirigiéndola hacia sus receptores que entonces pueden participar en una retroalimentación continua, calificando los contenidos con un “me gusta”, opinando acerca de ellos y estableciendo un diálogo público o privado con el emisor-mensaje.

Justo ese proceso de comunicación obedece a las reglas de los juegos del lenguaje establecidos en el contexto de la red social. Cada contenido es planificado y discriminado por el *gatekeeper* en que se convierte el usuario, que lleva a cabo ese

proceso de selección y rechazo de información y lo hace, como ya se dijo, determinando qué parte de sí mismo desea dejar ver a los otros, configurando de esta manera una identidad virtual que define la forma en que participa en la red social, con la intención de ser incluido en ese enorme panóptico moderno.

Por otra parte, es necesario considerar que la identidad virtual, según Gergen (citado por Renau *et al.*, 2013:162) tiene tres componentes fundamentales: i) el descriptivo, que se refiere al autoconcepto; ii) el evaluativo, que tiene que ver con la autoestima y iii) el social, donde se encuentra la identidad social. Sin embargo, el mismo autor aclara que el autoconcepto está fundamentado también en las relaciones con los otros. “Narramos historias para explicar los acontecimientos que tienen lugar en un acto social” (Renau *et al.*, 2013:161) y esto en Facebook es evidente cuando los usuarios en cada *post* hacen una síntesis de lo que les acontece o les inquieta, siempre exponiendo su identidad ante las demás personas de su vida, conscientes de que pueden ser objeto de opiniones y hasta de censura, y con ello dan a conocer su autoconcepto, probablemente con la intención de elevar su autoestima en un acto evidentemente social: la evaluación que los otros realizan a través de sus comentarios, lo que traerá como consecuencia ser incluidos en esa comunidad virtual.

En Facebook el individuo se crea y se recrea continuamente, hace de sí mismo un personaje a partir de un proceso de construcción permanente que se realiza a partir de las relaciones con los otros, mismas que inician a través de un proceso comunicativo, de unos juegos del lenguaje en los cuales el usuario es a la vez emisor y mensaje. Y es justamente esa la que podría considerarse como la regla básica del juego del lenguaje de la red social: el mensaje tiene contenidos seleccionados a partir de una identidad creada y elegida a propósito para hacer interactuar adecuadamente al “yo social” (Moreno, 2007 citado por Renau *et al.*, 2013:163), que la persona expone de acuerdo con el contexto. En este sentido, es importante señalar que “el ‘yo social’ que el individuo expone depende de su medio” (en este caso, Facebook es un medio) y “el hombre puede presentar tantas personalidades como medios a los que pertenece” (Renau *et al.*, 2013:163).

La red social Facebook permite a los usuarios presentarse ante los demás en diferentes formas y empleando distintos medios, como la escritura, la fotografía o

el video, para dar a conocer sus propios intereses, sus gustos personales, sus ideas, controlando en todo momento aquello que quiere dejar ver de sí mismo, lo que implica una manipulación del contenido que responde a un proceso sofisticado de elaboración del mensaje, aunque el resultado evidentemente se reduce a códigos bien establecidos que son los juegos del lenguaje de la red social.

Todo esto, para interactuar en un entorno “en línea” que “aumenta las posibilidades de expresión, rendimiento y control de las diferentes funciones desempeñadas por los usuarios” (Renau *et al.*, 2013:166). Y es que efectivamente, el uso de la red social amplifica el alcance de los contenidos. Cada usuario sabe que, en ese panóptico virtual, sus acciones serán observadas e incluso comentadas no solamente por sus contactos, sino por los contactos de sus contactos, en caso de que así lo haya decidido al configurar su perfil en la plataforma.

De esta manera, los usuarios de la red social pueden “mostrar una versión idealizada de sí mismos” (Aguilar, 2010:193). Los individuos crean su identidad con base en características “reales o no, como si se tratase de un mensaje que va a ser decodificado...resulta posible ser quien se desea ser, o mejor aún ser conocido por lo que se desea que se identifique de sí mismos” (Aguilar, 2010:195). Aunque también resulta posible ser como quieren los demás, lo que potencialmente implica un deseo de aceptación social-virtual que, en caso de no existir, puede crear problemas tales como el mismo ciberacoso, que no es sino un ataque a esa identidad virtual que se muestra en la vida de la red.

3.3 Los juegos del lenguaje en Facebook

Como ya se ha señalado, entre las redes sociales, Facebook, creada en 2004 por Mark Zuckerberg, ha resultado ser la más exitosa en cuanto a popularidad e incluso dividendos económicos. De hecho, desde el año 2012 las acciones de la red social comenzaron a cotizar en la Bolsa de Valores, y sus ingresos totales en el año 2015 fueron de 17, 928 millones de dólares (Mella, 2016).

Pero ¿cuáles pueden ser los motivos que hacen que de ser una red creada originalmente para los estudiantes de la Universidad de Harvard haya trascendido en tal modo que cuenta con más de 1500 millones de usuarios en el mundo?

Probablemente es Facebook la red social pionera en convertirse en una forma de vida, atendiendo precisamente a los conceptos propuestos por Ludwig Wittgenstein. En esa red social se han establecido códigos de comunicación, juegos del lenguaje que nadie enuncia, que no están escritos, pero que son aceptados por los usuarios.

A continuación, se mostrarán los requisitos de Facebook para poder ingresar. La finalidad de esta explicación es dar cuenta de cómo la empresa solicita a los usuarios algunos datos que invaden su privacidad, pero, además, se evidencia que, tal vez a causa de la prisa por abrir un perfil, los usuarios no prestan atención y no advierten cuáles son los datos que la red social solicita para participar en ella, y que evidentemente tienen mucho que ver con la parte comercial, dado que la información se utiliza para hacer sugerencias ligadas a productos y servicios, además de contactos posibles con otras personas.

Cabe mencionar que Facebook es una parte central de este trabajo, porque se pretende saber cómo se comportan los adolescentes precisamente en esta red social y no en otro espacio virtual de los muchos que se encuentran en Internet. Para efectos de esta investigación, Facebook es considerado un terreno en el cual se crean identidades virtuales y se desarrollan juegos del lenguaje, es una forma de vida; por ello es importante conocer un poco más acerca de cómo funciona o qué solicita la empresa, sobre todo para fines comerciales a quienes están interesados en utilizar esta red social virtual.

Como ya se explicó, registrarse en Facebook es un proceso sencillo: basta contar con una cuenta de correo electrónico para acceder. “Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida” (Facebook, 2016) dice el formato de registro de la red social, que, de esta forma invita, con dos palabras, (“comunicarte y compartir”) a formar parte de una comunidad, que gráficamente es representada con un mapamundi en que aparecen íconos de individuos interconectados alrededor del planeta. Sin embargo, la invitación al registro señala claramente que no se trata de comunicar y compartir con cualquiera, sino con las personas “que forman parte” de la vida de los usuarios. Además, la red social explica que es importante señalar al registrarse la propia fecha de nacimiento, para “asegurar una experiencia en Facebook adecuada a tu edad”. Se trata, también, de una acción

que no representa ni representará costo alguno, pues “es gratis y lo será para siempre”. (figura 8)

Figura 8. Forma de registro a Facebook.

Fuente: Facebook (2016).

Las primeras reglas para participar están establecidas. Los usuarios las aceptan y entran al juego, probablemente invitados por alguien conocido en la vida real, o quizá por la curiosidad de ingresar a un grupo que en apariencia incluye a las “personas de su vida”, pero que da la posibilidad también de entablar relaciones virtuales con quienes viven en otros puntos del planeta.

Sin embargo, al sencillo proceso de registro, que pide solamente una dirección de correo electrónico y la edad, le sigue proporcionar una serie de datos.

El paso sucesivo para entrar en el juego de la red social es identificarse ante los demás a través de una fotografía. La llamada foto de perfil, según Facebook, debe ser reciente y sirve “para que las personas sepan quién eres” (Facebook, 2016). Esta foto puede cambiar según la voluntad del usuario, que decide cada vez el modo en que quiere mostrarse ante los demás. No se trata solamente —como lo establece la red social— de hacer saber a los demás quién es el usuario, sino más bien de que éste muestre la imagen de sí mismo que más le agrade, o que represente en ese momento quién es, siempre desde su posición de emisor del mensaje, es decir, con un criterio más bien selectivo.

Es decir, las personas podrían saber quién es el usuario observando una fotografía cualquiera, tal como ocurre con una identificación que se usa en la vida cotidiana. Pero los usuarios de Facebook pueden elegir su ángulo más favorecedor o la mejor

parte de su físico, incluso seleccionar el escenario que más le acomode para mostrar a los demás quién es, aun cuando esa imagen no corresponda fielmente a la realidad (figuras 9 y 10).



Figura 9. Selección de la foto de perfil.

Fuente: Facebook (2016).



Figura 10. Expectativa y realidad de la foto de perfil.

Fuente: *Jaýs Blog* (2013).

Una vez seleccionada la foto de perfil, (acción que nunca es casual, porque con esa imagen el usuario dirá mucho de sí mismo) es necesario agregar una foto de portada. Facebook advierte que esta imagen tiene como objetivo mostrar lo que al

usuario le interese “en cada momento” y especifica: “un viaje reciente o algo de lo que te sientas orgulloso” (Facebook, 2016). La foto de portada —que según Facebook debe mantenerse actualizada— sirve de fondo a la de perfil, es decir, la contextualiza o, mejor dicho, contextualiza al usuario, mostrando gráficamente más de su personalidad. Esta imagen, en la práctica, va desde la panorámica de algún lugar o fotografías familiares hasta frases que identifican al usuario, y complementa la idea de sí que quiere mostrar. Si bien el incluir estos datos no es obligatorio, precisamente este es uno de los puntos en que se puede hablar de reglas tácitas, porque la gran mayoría de los perfiles cuenta con ambas fotografías e incluso, en casos de homonimia, cuando se invita a algún conocido a buscar el perfil, se especifica cuál es la imagen que lo distingue de otros.

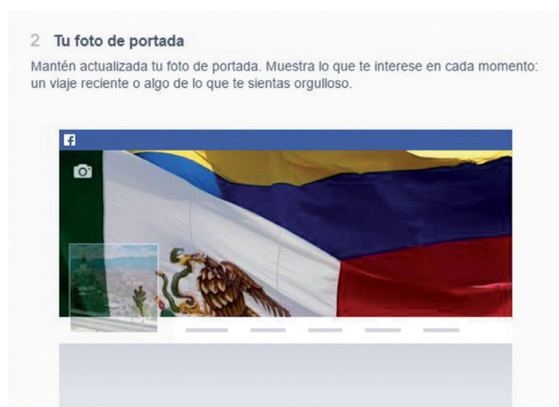


Figura 11: La foto de portada.

Fuente: Facebook (2016).

La siguiente fase para participar en el juego (que como se ha visto inicia cuando el sujeto decide ingresar a Facebook mostrándose a sí mismo) es proporcionar los datos considerados “información general”. La sección “información” va seccionando los aspectos que describen al usuario con datos que tienen que ver con su vida real, con su entorno e incluso con su vida familiar y hasta sentimental. Es importante reiterar que proporcionar estos datos es opcional, sin embargo, el mismo juego del lenguaje marca las reglas y así como hay usuarios que dan a conocer datos que corresponden a la realidad, otros prefieren falsear la información o no llenar los campos solicitados.

Figura 12: Información general.

Fuente: Facebook (2016).

La sección “información” completa la primera regla del juego del lenguaje que existe en Facebook, y que consiste en identificarse ante la comunidad dando a conocer datos que muestran específicamente a la persona que se es o que se quiere ser en la red social. De esta forma, se vuelve necesario hablar de aspectos sensibles que en muchas ocasiones no se tocan en la vida real, pero que en Facebook parecen incluso volverse necesarios, porque a partir de ellos es factible entrar en contacto con personas que pertenecen real o potencialmente a la misma red.

Figura 13: Datos requeridos para completar el perfil.

Fuente: Facebook (2016).

De esta manera, en la red social el usuario muestra al mundo dónde trabaja y dónde vive, pero además se remonta al pasado cuando menciona dónde nació, los lugares en que ha vivido, dónde y cuándo ha estudiado y dónde y en qué fechas ha trabajado. Esto sirve a la propia plataforma, que automáticamente sugiere, a través de algoritmos, posibles contactos que coinciden con la información proporcionada y es de esta forma en que la red social se va ampliando, al enlazar a las personas a través de esas coincidencias de lugares de estudio o de trabajo, la edad o simplemente la ubicación geográfica.

Establecer estas relaciones es solamente una propuesta de la empresa Facebook, y aunque es parte de las reglas del juego, es opcional contactar a las personas sugeridas y establecer con ellas una relación o hacerlas parte de la propia red.

Posiblemente uno de los aspectos más personales que se pueden dar a conocer a la comunidad a través del perfil de Facebook, es el que corresponde a la llamada “situación sentimental”, que se localiza en la sección “Familia y relaciones”. Las posibilidades son 11 y entre ellas, además de “soltero” o “casado”, aparecen opciones como “tiene una relación abierta” o “es complicado”, conceptos en apariencia vagos, que sin embargo son bien entendidos por el resto de los usuarios. Nuevamente estamos ante un juego del lenguaje, dado que cada concepto es comprendido por los demás, sin necesidad de entrar en demasiadas explicaciones.



Figura 14: Situación sentimental.

Fuente: Facebook (2016).

Además, en la misma sección es posible agregar a los familiares que también forman parte de la red social. En la categoría se consideran 43 tipos de relaciones, desde el padre y la madre hasta la madrastra, el hijastro o incluso la mascota, pues, por ejemplo, hay quienes además del propio perfil, crean uno para sus animales de compañía, que en Facebook son considerados también como familiares.

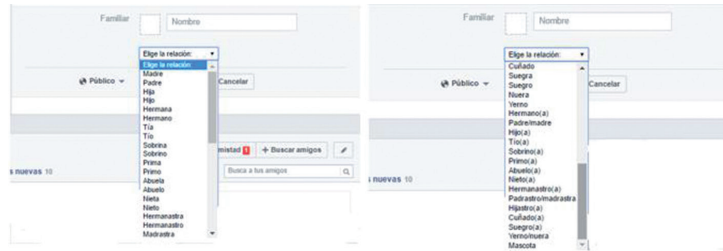


Figura 15: Relaciones familiares.

Fuente: Facebook (2016).

Otra forma de involucrar a la familia en Facebook está en la posibilidad de crear un álbum de recuerdos “de los niños y las mascotas”, cuya finalidad es tener todas las imágenes en un solo sitio y poder etiquetar tanto a sus hijos como a la pareja o a los amigos que se desee incluir. La creación de este álbum aparece en las opciones de información, concretamente en la que hace referencia a familia y relaciones.



Figura 16: El álbum de niños y mascotas.

Fuente: Facebook (2016).

Para continuar con la propia descripción, que como ya se dijo permite cumplir con la primera parte de este juego del lenguaje, que es mostrarse ante la comunidad que integra la red social, Facebook tiene una sección llamada “información sobre ti”. En ella, es posible dar a conocer tres aspectos. El primero de ellos, más bien general, abre la posibilidad de resumir libremente, incluso sin un límite de caracteres, lo que cada usuario desea decir sobre sí mismo. Esta información puede compartirse con el total de contactos (los “amigos” de Facebook), consigo mismo o con un número de contactos seleccionados.

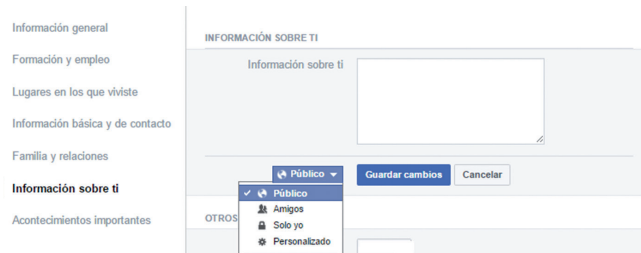


Figura 17. Información sobre ti.

Fuente: Facebook (2016).

La segunda posibilidad que tiene el usuario para hablar sobre sí mismo y hacer que la comunidad de la red social lo identifique como él desea, es mostrando en su perfil el apodo que prefiera. El apodo, que puede mostrarse o no junto al nombre principal con el que se registra, puede seleccionarse también entre el apellido de soltera, de casada, el título profesional o es posible usar una ortografía alternativa para escribirlo. De esta forma, la red social permite elegir el modo en que cada persona quiere ser llamada. Utilizar un apodo puede facilitar ser ubicado en la red social por el resto de los usuarios o, al contrario, puede disfrazar al usuario en modo tal que su perfil no sea fácilmente localizable.

Como se puede ver, Facebook da la posibilidad de elegir un nombre y decidir cuál será la apariencia física que el usuario mostrará a la comunidad, es decir, como se ha mencionado anteriormente, permite exhibir un yo idealizado, pero queda claro que esto, en condiciones normales, se hace sin separarse totalmente de la identidad social y personal.

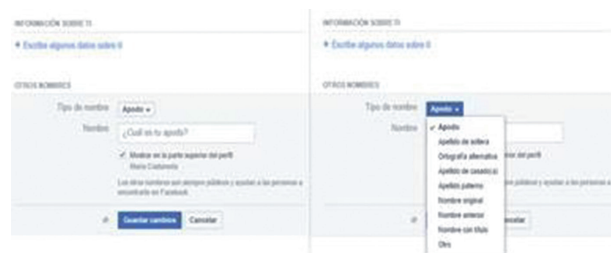


Figura 18. Opciones para elegir un apodo.

Fuente: Facebook (2016).

En la información del perfil hay otra sección que toca aspectos muy personales del usuario. Se trata de los “acontecimientos importantes”. Como se ha venido afirmando, dar a conocer estos datos es una decisión de cada persona, pero parecería que, al no hacerlo, el usuario no está cumpliendo con todas las reglas que el juego exige. En los acontecimientos importantes, es preciso detallar situaciones que tienen que ver con aspectos como la formación y el empleo, la familia y las relaciones, el hogar y la vivienda, la salud y el bienestar y los viajes y experiencias.

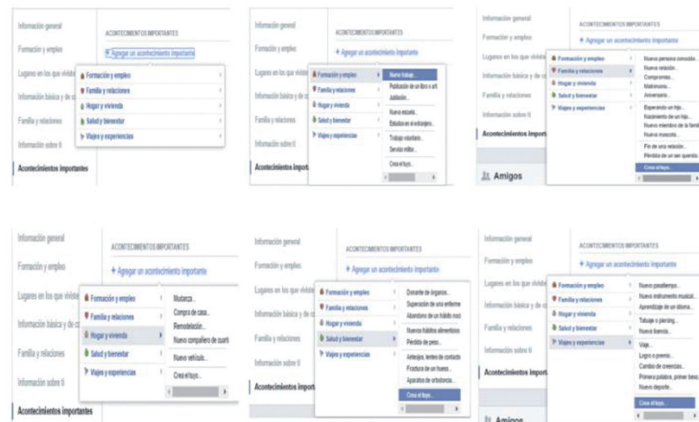


Figura 19. Acontecimientos importantes.

Fuente: Facebook (2016).

Esta gama de acontecimientos es muy detallada. Así, hay un elenco de posibilidades para dar a conocer los hechos importantes de una lista de cinco categorías. En lo referente a formación y empleo, hay siete posibilidades de notificar los hechos relevantes, que abarcan desde la publicación de un libro o un artículo hasta la jubilación, un nuevo trabajo o estudios en el extranjero. En cuanto a familia y relaciones, es posible dar a conocer a la comunidad 11 diferentes sucesos, como el matrimonio, una nueva relación, la espera de un hijo, la llegada de una nueva mascota, el fin de una relación o la pérdida de un ser querido.

Comprar una casa, tener un nuevo compañero o mudarse, son tres de las cinco categorías incluidas en hogar y vivienda, mientras que superar una enfermedad, abandonar un hábito nocivo, perder peso, fracturarse un hueso o usar un aparato

de ortodoncia son algunos de los ocho sucesos importantes considerados en salud y bienestar.

En cuanto a viajes y experiencias, Facebook incluye diez categorías, entre éstas, tener un nuevo pasatiempo, aprender un nuevo idioma, hacerse un tatuaje o ponerse un piercing, cambiar creencias, escuchar una nueva palabra o dar un primer beso. Además, cada categoría permite al usuario crear su propio acontecimiento importante. De esta forma, la información se vuelve del dominio público y al parecer, nada pasa desapercibido, ni siquiera los asuntos más personales están excluidos del escrutinio de los integrantes de la red social. En realidad, mucha de esta información sirve a la empresa para ofrecer bienes y servicios relacionados con las preferencias o situaciones expresadas por los usuarios al momento de inscribirse. Es decir, no solamente se forma una identidad virtual, sino que, en términos comerciales, se dan a conocer las características necesarias para formar un perfil de consumidor.

Queda claro entonces que todos esos aspectos serán también considerados por la empresa Facebook como parte de la información que según las políticas de la compañía se puede compartir con terceros. Así está estipulado en los términos enunciados como política de datos que se puede observar en la figura 20.

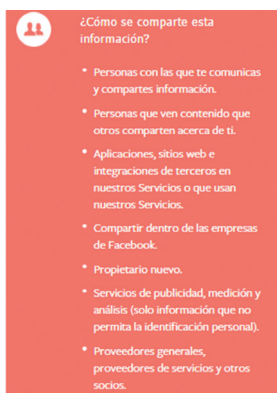


Figura 20. El modo en que se comparte la información.

Fuente: Facebook (2016).

Queda claro entonces que, mientras cada usuario participa en el juego del lenguaje y comparte los acontecimientos de su vida que considera importantes,

además de mostrar situaciones personales a una comunidad más o menos conocida, está participando en una actividad comercial y una empresa analiza los datos que el individuo —voluntaria y conscientemente o no— ha proporcionado, y con base en esos datos le son ofrecidos bienes y servicios.

Los usuarios crean y recrean identidades, mostrando ciertos gustos, preferencias, tendencias, comentarios sobre ciertos temas, ya sean relacionados con su propia cotidianidad o acontecimientos sociales, políticos, económicos y/o sociales que se van presentando.

Las políticas de Facebook son claras, aunque es altamente probable que muchos de los usuarios, sobre todo los que tienen menor edad, no las tomen en cuenta quizá porque no las conocen. En el propio sitio se puede leer:

Recopilamos el contenido y otros datos que proporcionas cuando usas nuestros servicios, por ejemplo, al abrir una cuenta, al crear o compartir contenido, y al enviar mensajes o al comunicarte con otras personas. La información puede corresponder a datos incluidos en el contenido que proporcionas o relacionados con este, como el lugar donde se tomó una foto o la fecha de creación de un archivo. También recopilamos información sobre el modo en que usas los Servicios, por ejemplo, el tipo de contenido que ves o con el que interactúas, o la frecuencia y la duración de tus actividades. (Facebook, 2016).

De esta manera, Facebook se convierte en la empresa que marca las reglas iniciales de un juego en el que participan los usuarios, que al proporcionar tanta información sobre sí mismos estarían solamente intentando comunicar con “las personas de su vida”, como señala la propia red social. Sin embargo, los mismos usuarios parecen ignorar que en medio de ellos se encuentra un intermediario que hace uso de la información, por más personal que ésta sea, y lo hace con fines meramente comerciales. Es así como esas primeras reglas de los juegos del lenguaje los establece la propia empresa, que, en términos concretos, es “dueña” de la forma de vida en la red social.

De ahí que como parte de los datos que el usuario proporciona, se encuentren sus aficiones, reflejadas en las páginas que éste ha añadido a la sección “me gus-

ta”. Esta lista incluye páginas de Facebook dedicadas a temas específicos, así como películas, programas de televisión, música, libros, equipos deportivos y deportistas.



Figura 21: ¿Qué “me gusta” en la red social?

Fuente: Facebook (2016).

La información que dentro de la interacción con otros individuos en la red social sirve para identificarse con quienes tienen aficiones y preferencias semejantes, para socializar y sentir la pertenencia a determinados grupos, es también una pauta para que la plataforma ponga en marcha estrategias de mercadotecnia.

Entre los datos que se incluyen en el perfil del usuario de Facebook y que pueden compartirse o no públicamente, está la lista de contactos (que en el lenguaje de la red social son llamados “amigos”). Esta lista es empleada tanto por el resto de los integrantes de la red como por la propia plataforma, que de esta manera sugiere iniciar contacto con amigos de los amigos, porque son potencialmente conocidos.



Figura 22: Los “amigos” en la red social.

Fuente: Facebook (2016).

La lista de amigos señala las publicaciones recientes de éstos, así como el número de contactos que a su vez ellos tienen. En esta parte de la plataforma es también posible buscar amigos, es decir, ampliar los horizontes y extender la red social virtual. Puede hacerse consultando la lista de los contactos ya existentes y añadiendo a los amigos de ellos que puedan resultar conocidos en la vida real o simplemente por alguna razón resulten interesantes. La propia plataforma hace sugerencias al usuario para que amplíe su red, mostrando los perfiles de las “personas que quizá conozcas” (Facebook, 2016).



Figura 23: Sugerencias para ampliar la red de “amigos”.

Fuente: Facebook (2016).

Para buscar amigos, la plataforma sugiere criterios y claramente señala al usuario la posibilidad de incluir a personas de diferentes ámbitos de su vida. Así, es posible iniciar la búsqueda por nombre, lo que implica una intención específica de hallar a alguien. Otra posibilidad es buscar personas en la propia ciudad de origen, la ciudad actual, la escuela secundaria, la universidad, la empresa o la escuela de posgrado, datos que ya se especificaron en la información general.

Todo lo visto hasta ahora se refiere exclusivamente a la información que el usuario proporciona a la red social y que permanece ahí, invariada, por un tiempo prolongado, mientras el propio usuario no decida cambiarla. Se trata de la sección de

la plataforma que describe a la persona, la cual le permite comunicar sus características al resto de la comunidad. Sin embargo, es la parte dinámica del uso de Facebook, de la cual se hablará a continuación, la que fundamenta y mejor expresa el juego del lenguaje, principalmente porque a través del uso de ciertos códigos establecidos, es posible una retroalimentación continua entre los usuarios, acción que es, a fin de cuentas, la que mantiene viva y estimula el crecimiento de la red social.

Algunas de las reglas de los juegos del lenguaje en Facebook son establecidas por la propia empresa, que de esta forma controla el ingreso de los participantes y aprovecha con fines comerciales los datos que ellos proporcionan. Sin embargo, una vez atravesado el umbral de la plataforma, los juegos del lenguaje se empiezan a jugar a través de reglas que se establecen en el contexto y que tienen más que ver con los usuarios que con la compañía, que sin embargo busca delimitar los términos a través de sugerencias para compartir contenidos y establecer comunicación.

De esta forma, para iniciar la interacción con el resto de la comunidad, la primera acción propuesta por la red social es responder una pregunta básica: “¿Qué estás pensando?”. Al parecer se trata de una pregunta abierta, general, que permitiría una infinidad de respuestas, sin embargo, Facebook se encarga de acotar las posibilidades, ya que, aunque deja el espacio para contestar tan ampliamente como se desee, señala también once posibilidades de respuesta, que abarcan temas desde cómo se siente el usuario, hasta lo que está comiendo o bebiendo en ese momento, qué busca, con quién colabora o qué celebra.

Es innegable que la red social Facebook, como empresa, ha sido el elemento regulador de las relaciones de los usuarios que deciden abrir un perfil, lo que representa una manera de controlar, a partir de reglas que establece, los criterios a los que los participantes deben someterse. No debería ser natural seguir los estándares que exigen dar a conocer información personal, mucho menos es aceptable que esta información se emplee con fines comerciales, sin embargo, las reglas del juego que han sido impuestas se consienten intrínsecamente y son, tal como lo propone Wittgenstein, lo que hay que aceptar, lo dado, para iniciar un proceso comunicativo en el que, como ya se propuso, los participantes son al mismo tiempo emisores y mensaje.

Se trata de una nueva forma de vida que cada vez más tiene que ver con lo que ocurre en el espacio no virtual, dado que los contenidos que se comparten están relacionados con las acciones cotidianas de los usuarios, que expresan, tal como la red social impone, sus pensamientos, ideas, emociones y puntos de vista.

Calificar como “bueno” o “malo” lo que ocurre en Facebook, sería un desatino, dado que, como forma de vida que ya es, no puede ser etiquetado de ninguna manera. En realidad, como cualquier juego del lenguaje, como una forma de vida, tiene diferentes facetas que deben considerarse, entre ellas, claro está, aparecen situaciones como el ciberacoso, que, este sí, debe ser considerado, desde el momento en que representa un potencial riesgo y una situación extremadamente negativa para los usuarios.

El empleo de Facebook se está volviendo “natural”, como parte de la comunicación cotidiana de los usuarios de la red, por lo que, hay que insistir, no podríamos definirlo como “bueno” o “malo”: se trata más bien de una evolución hacia el narcisismo predominante en la sociedad de nuestros días.

El modo en que el medio se emplea, a partir de seguir reglas específicas, inicia con una pregunta que aparece cada día en la red social: “¿Qué estás pensando?” es el primer cuestionamiento que invita a los participantes a abrir un diálogo y compartir sus ideas. Luego, viene el complemento: “¿Qué estás haciendo?”. (figura 24)

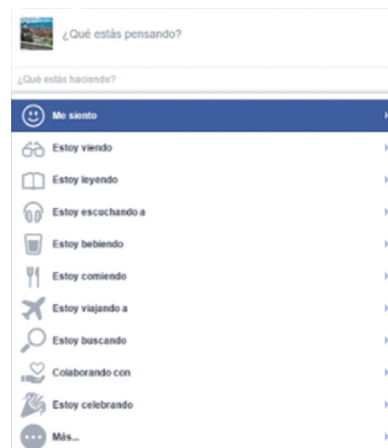


Figura 24. ¿Qué piensa el usuario?

Fuente: Facebook (2016).

La primera opción que aparece sirve para que los usuarios expresen cómo se sienten utilizando algún emoticono (figura 25), que de acuerdo con la Real Academia Española es la “representación de una expresión facial que se utiliza en mensajes electrónicos para aludir al estado de ánimo del remitente” (Rae, 2017). Las posibilidades de compartir con los usuarios el propio estado de ánimo son 98. La lista incluye el encontrarse triste, feliz o enfermo, así como estar enamorado, conflictuado o ebrio.

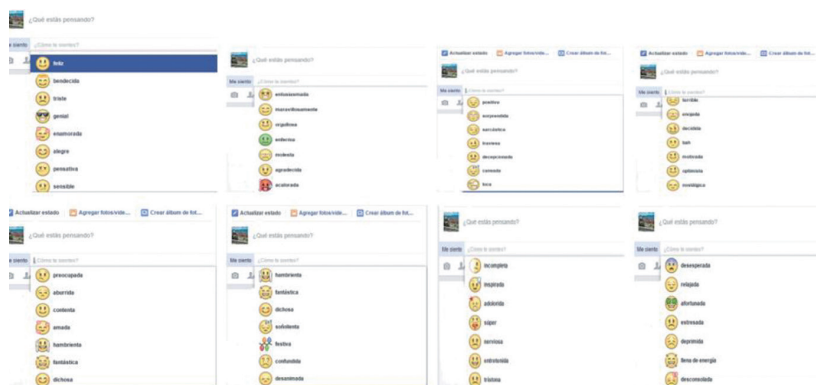


Figura 25. Emoticonos para expresar el estado de ánimo.

Fuente: Facebook (2016).

De esta manera, el usuario puede decir gráficamente lo que está sintiendo en el momento. El emoticono, sin embargo, no expresa por sí mismo la emoción, y es reforzado por una palabra que lo explica.

La siguiente opción de Facebook (figura 26) sirve para notificar a la comunidad la actividad que se desarrolla en el momento. El usuario puede actualizar su “estado” especificando la acción que realiza, diciendo a la comunidad lo que está viendo, leyendo, escuchando, comiendo, bebiendo, a dónde está viajando y qué está buscando (ayuda, gente divertida, un ángel o simplemente tranquilidad). En su estado, el usuario también puede dar cuenta de que está colaborando con alguna organización en acciones de voluntariado, seleccionando de un elenco que aparece también en las propuestas de la plataforma. Como en otras opciones de Facebook, las posibilidades de seleccionar lo que el usuario está viendo, leyendo o escuchando, son películas, libros o música elegidos entre una lista que se elabora a partir de los datos que han sido proporcionados con anterioridad y que quedaron registrados en su perfil.



Figura 26: Sugerencias para notificar las propias actividades.

Fuente: Facebook (2016).

Por otro lado, una posibilidad más de la interacción en Facebook se da a través de la creación de grupos o de la participación en ellos (figura 27). La mecánica de estos consiste en reunir a usuarios que compartan un interés común en cualquier área. Ahí, quienes intervienen, que son conocidos como “miembros”, dejan opiniones, comparten contenidos, comentan lo que publican otros e interactúan con quienes tienen aficiones similares, aunque estas personas no figuren en su lista de contactos.

Los grupos pueden ser públicos, cerrados o secretos y todos los usuarios tienen la posibilidad de crear uno o varios, de acuerdo con sus intereses e invitando ya sea a quienes conocen en la vida real o virtual, o abriendo el espacio para que cualquier persona en cualquier lugar del mundo pueda unirse.

Oficialmente, Facebook sugiere crear grupos “para conectarte con tu familia y amigos, mantenerte en contacto, compartir fotos y planificar eventos” (Facebook, 2016).



Figura 27. Cómo crear grupos en la red social.

Fuente: Facebook (2016).

La plataforma, siempre utilizando la información que los mismos usuarios proveen, les sugiere algunos grupos en los que participar, que pueden seleccionarse a partir de la información del perfil, es decir, que los algoritmos de programación envían al usuario interesado en interactuar en algún grupo una lista de aquellos que van de acuerdo con sus intereses, o bien en los que participan sus amigos, así como grupos creados por personas de la comunidad donde habitan. También hay grupos de venta, donde los participantes hacen intercambios comerciales y también son sugeridos por la plataforma.

De igual manera, Facebook permite la creación de páginas, que, a diferencia de los perfiles, representan a una organización, una institución, una marca o una persona famosa. La página de Facebook tiene “seguidores” en lugar de “amigos” y ostenta un nombre comercial, artístico o públicamente reconocible. Para ser seguidor de una página, es necesario dar clic en el botón “me gusta” y a diferencia de los perfiles, que admiten un máximo de 5000 amigos, las páginas no tienen límite para admitir seguidores. Una página es pública y sus contenidos son accesibles a cualquier usuario, ya sea seguidor o no de ésta. Además, en la página aparece solamente el nombre de la organización, institución o personaje público, nunca la del creador o administrador de ésta. Una página es utilizada generalmente como medio publicitario.

Finalmente, la opción de interacción más personal es el *chat*. Esta aplicación puede utilizarse dentro del perfil de Facebook o en forma autónoma, utilizando el Facebook Messenger. Como sea, funciona como un sistema de mensajería instantánea que permite entablar conversaciones privadas, ya sea entre dos personas o en *chats* grupales, por escrito o utilizando la *webcam*. El sistema puede utilizarse con los propios contactos, pero también es posible comunicarse con personas que no se encuentren en la lista, siempre que ellas acepten el mensaje.

Se trata, como ya se dijo, del modo de comunicación más cercano. Es posible, por lo tanto, seleccionar a las personas que pueden ver cuando el usuario está conectado. Además, el *chat* muestra cuándo fue la última vez que los amigos estuvieron conectados. En el *chat* también es posible enviar emoticonos seleccionados de un catálogo. El lenguaje del *chat* es generalmente dinámico y permite economizar palabras.

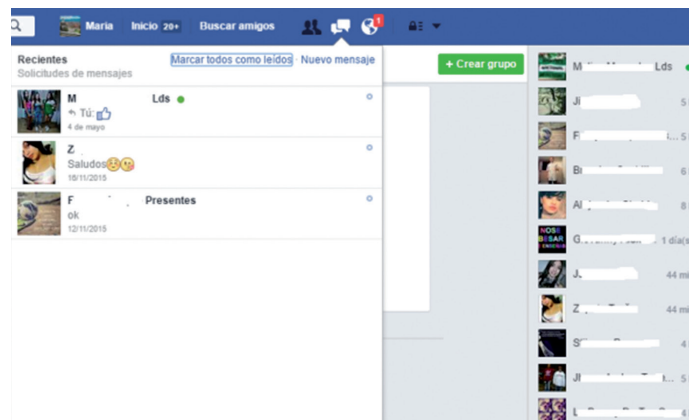


Figura 28: El *chat* de la red social.

Fuente: Facebook (2016).

Estas son, pues, las reglas básicas de interacción que se siguen en la red social Facebook, son las normas que se requiere seguir para participar en el juego. Se inicia, como ya se explicó, con la creación de un perfil de usuario. Se proporcionan los datos generales que permiten ser ubicados por “las personas de la vida” y una vez definido cómo se quiere ser, puede comenzar el proceso de comunicación que implica emplear los juegos del lenguaje que constituyen ya una forma de vida en el ciberespacio.

Si se pudiera resumir gráficamente el juego del lenguaje de la interacción pública en Facebook, probablemente sería de esta manera:

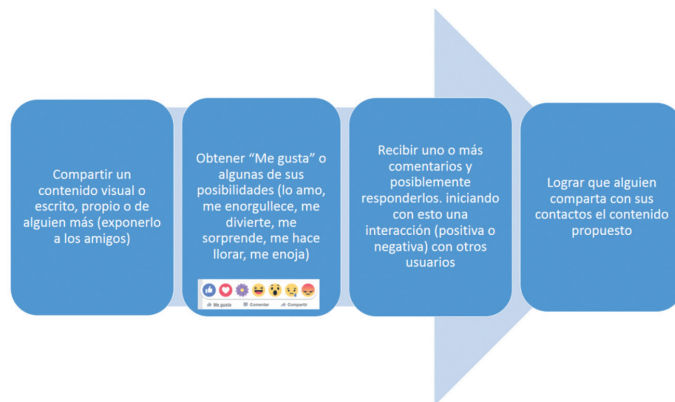


Figura 29: El modelo de comunicación en Facebook.

Fuente: Elaboración propia.

Este modelo de comunicación resume los pasos del juego del lenguaje que se siguen en la red social Facebook, mismo que, sin embargo, encierra complejos mecanismos de interacción continua, porque en realidad esta acción de compartir contenidos se cumple en promedio millones de veces diarias. Por ejemplo, la cifra de “me gusta” dados a los contenidos difundidos durante el día en todo el mundo era, para el año 2013, de 2700 millones (Ornitorrinco digital, 2013).

Pero lo que encierra este proceso, lo que implica como hecho de comunicación va más allá, porque ese intercambio en la red social puede ser considerado como un modo nuevo de conversar y de interactuar, en el cual se mezclan los elementos lingüísticos tradicionales con formas distintas de manifestar ideas, pensamientos e incluso pertenencia a un determinado grupo.

A pesar de ser una novedad, o en todo caso una manera de comunicar distinta que se ha ido transformando en los últimos años, se trata de un discurso en toda forma, es decir, una práctica social, una forma de actuar de las personas que se articula a partir del uso lingüístico contextualizado, ya sea visual o escrito. Como discurso, la comunicación en la red es también “parte de la vida social y a la vez un instrumento que crea la vida social” (Casalmiglia, 2002:15).

La red social Facebook, al igual que otras formas de comunicación en Internet, permite participar en interacciones que pueden darse en tiempo real o diferido. Estas interacciones son a todas luces conversaciones, porque obedecen a ciertos parámetros establecidos por Kerbrat-Orecchioni (citados por Calsamiglia, 2002:32) como involucrar:

un número relativamente restringido de participantes, cuyos papeles no están predeterminados, que gozan todos en principio de los mismos derechos y deberes (la interacción es de tipo “simétrico” e “igualitario”) cuya única finalidad no confesada, pero latente, es el placer de conversar y tienen “un carácter familiar e improvisado: los temas que se abordan, la duración del intercambio o el orden de los turnos de palabra se determina paso a paso, de forma relativamente libre.

El juego del lenguaje que los nativos digitales desarrollan en la red social tiene diferentes variedades lingüísticas y otros instrumentos de comunicación, como opciones (fónicas, gráficas, morfosintácticas y léxicas) de entre las cuales ellos eligen cuando interactúan discursivamente. La selección de los elementos discursivos puede realizarse o no conscientemente, pero obedece a parámetros contextuales que incluyen la situación, los propósitos de quien la realiza y las características de los destinatarios. Se trata de parámetros cognitivos y socioculturales que son dinámicos y pueden estar sujetos a revisión, negociación y cambio (Calsamiglia, 2002).

Calsamiglia afirma que la conversación es un instrumento privilegiado a través del cual se da sentido a la realidad social, por lo que su análisis no debe quedarse en describir cómo es la mecánica de estos intercambios, (que en el caso de Facebook los intercambios no se reducen a la palabra, sino que por el contrario, se hace mayor uso de imágenes, incluso intercalando emoticonos en las frases escritas) sino que se “debe desvelar de qué manera se construye la significación entre quienes participan en una interacción comunicativa” (2002:142).

La comunicación en Facebook, como ya se dijo, es un híbrido entre la expresión no verbal (que se puede observar en el uso de imágenes, contenidos audiovisuales y emoticonos) y el lenguaje escrito, porque la interacción se da en ambas circunstancias. Se trata también de una conversación espontánea, entendida como

la forma más característica en que las personas se relacionan y llevan a cabo sus actividades cotidianas como seres sociales; como una forma de acción social; como protogénero o prototipo del que derivan todas las demás formas de realización discursiva (Casalmiglia, 2002:32).

La comunicación que se establece en Facebook es escrita, pero no necesariamente se emplean sólo palabras, sino que éstas se apoyan con imágenes y contenido audiovisual, o, incluso, son las palabras las que sirven de complemento a las imágenes, dado que el contexto del medio tecnológico no solamente permite, sino que exige y establece la brevedad como una de las reglas principales de sus juegos del lenguaje.

De esta manera, así como en la oralidad la práctica generalizada y primordial es la conversación, en la escritura hay una gran diversidad textual que se ha ido generando en los diferentes ámbitos de la vida social “en aquellas sociedades en las que la escritura ha venido a formar parte sustancial de los hábitos y formas de vida” (Casalmiglia, 2002:77).

La característica más importante de la adquisición de la competencia escrita es que está sometida a un aprendizaje institucionalizado, que tiene lugar en centros de instrucción y de educación (Casalmiglia, 2002). Pero la adquisición del aprendizaje del lenguaje de la red, excepto porque se requiere saber leer y escribir para participar, generalmente no pasa por la institucionalización, por los centros de instrucción y de educación. Se da en la práctica, empíricamente, a partir del uso de los instrumentos informáticos cuyo uso, en la mayoría de los casos, se aprende en la vida cotidiana.

Según Wells (1987) (citado por Casalmiglia, 2002:80) la capacidad de escribir tiene distintos niveles: i) el ejecutivo (dominio del código); ii) el funcional (permite la supervivencia en el entorno de la vida cotidiana); iii) el instrumental (permite el acceso a la información) y iv) el epistémico (permite el ejercicio de la crítica y de la creación). En este sentido, para interactuar en la red social, —y como interacción se considera un tipo de escritura que no necesariamente emplea exclusivamente palabras— los usuarios tienen, efectivamente, un dominio del código, porque saben la forma en que deben compartir los contenidos que prefieren, entienden las reglas

de cada una de las acciones que cumplen al emitir sus mensajes y de igual manera, sobreviven en el entorno de la vida virtual cotidiana que han iniciado.

Asimismo, tienen cada vez más un adecuado nivel instrumental, especialmente si se considera que ya no sólo cuentan con la posibilidad de acceder a la información a través de sus computadoras de escritorio o personales, sino que llevan un teléfono inteligente que les permite conectarse en cualquier momento y prácticamente desde cualquier lugar.

Es en el nivel epistémico donde se requiere hacer un alto, porque no obstante las infinitas opciones de crítica y de creación de contenidos que Internet potencialmente permite, los usuarios de la red social se ven limitados, en la mayoría de los casos, a seguir y difundir las opiniones de otros, e incluso, es posible que las propias herramientas de control que Facebook pone a disposición de sus inscritos, como influir incluso en la publicación de estados de ánimo, sean limitantes para que ellos puedan emplear la red social como mecanismo de crítica y de creación, porque en la práctica de este juego del lenguaje, quienes proponen nuevos contenidos son la minoría, además de que lo efímero de los mensajes impide la permanencia de propuestas novedosas, de opiniones o de juicios que den pie al diálogo profundo.

Por otra parte, es importante considerar los procesos de planificación, textualización y revisión, que constituyen la elaboración del discurso escrito (Flower, 1980). La planificación, que tiene que ver con la generación de ideas y su organización; la textualización, que “traduce” los contenidos mentales en elementos de lengua y la revisión, que implica operaciones retroactivas de lectura que van evaluando los resultados de la textualización.

Estos tres procesos también ocurren en la producción de los mensajes que se distribuyen en la red social. Especialmente interesa que, al hablar de “objetivos”, se considere aquello que los usuarios quieren decir y que tiene que ver con la difusión entre sus contactos de la imagen de sí mismos que pretenden mostrar, de su identidad virtual.

Por otra parte, si en la escritura tradicional el lector es considerado protagonista, porque es el sujeto activo en la construcción del sentido del texto, la equivalencia en la comunicación *online* es el papel del receptor, porque en efecto, es quien construye

el sentido del mensaje y la intención del juego del lenguaje de los contenidos que se le proponen.

La interacción en las redes sociales se ha convertido en una práctica discursiva en el ámbito de la vida cotidiana. Es la versión moderna de la correspondencia personal, las notas y apuntes, los avisos, los letreros y los anuncios, que puestos en la red toman un carácter propio y se vuelven una continua conversación entre pares. Sobre todo, hay que tomar en cuenta que la interacción que ocurre ya no es diferida, sino que, gracias a la tecnología, puede darse en tiempo real.

En el análisis de la interacción en la red, resulta imprescindible detectar cuáles son los objetos reales y autónomos que aparecen en los contextos materiales de la comunicación y que sustituyen a las expresiones faciales, a los movimientos, a los gestos de la comunicación verbal. Es decir, es importante encontrar el paratexto en la comunicación escrita de la red.

En realidad, la comunicación en la red social hace uso constante de la gráfica, como una manera de expresar visualmente ideas, sentimientos, emociones, puntos de vista, etc.

El uso de la iconografía propia de la red social, compuesta principalmente por emoticonos, fotografías, memes y videos, constituye una de las reglas principales de los juegos del lenguaje de la red, porque dicha iconografía es un elemento fundamental del proceso comunicativo y a través de ella los usuarios se muestran a la comunidad, muchas veces economizando al máximo el uso de las palabras, expresándose con imágenes que resultan un instrumento más acorde con la inmediatez y la brevedad de los mensajes que se comparten.

El juego del lenguaje que prevalece en Facebook, es la manifestación del modo en que los usuarios interactúan y establecen con ello una forma de vida, y al analizarlo, se precisa considerar que la letra escrita no es neutral (y en este caso, los elementos iconográficos que apoyan la breve escritura en Facebook, tampoco) y ambos están impregnados de la posición pública que se toma en el orden del pensamiento y de los valores (Casalmiglia, 2002), por ello, cada contenido que se comparte, carece de neutralidad y muestra la posición pública del emisor.

Esencial para todos los estudios lingüísticos que se plantean desde una perspectiva pragmática o discursivo-textual es el concepto de “contexto”. Para efectos de esta investigación, se considerarán como referencia las reflexiones al respecto de Firth (1935), quien señala que se vuelve necesario establecer una tipología de las funciones del lenguaje y de los contextos de situación en que las lenguas (en este caso, las lenguas de la red) son usadas y en las cuales palabras y enunciados adquieren sus significados precisos.

Para Firth, el contexto de la situación considera a los participantes, sus acciones comunicativas (verbales y no verbales), las características del entorno físico (que en el caso de la interacción en Facebook se vuelve entorno virtual) que resulten relevantes para el evento y los efectos que produce la acción verbal. Firth destacó la importancia del estudio de la conversación, entendida como un ritual social.

Este ritual social es precisamente el juego del lenguaje cuyas reglas jamás escritas se han establecido en la red, pero han venido transformando la comunicación dentro y en ocasiones también fuera de ésta. Las reglas son sin duda la base de una forma de vida que se desarrolla, en muchos casos ya como un entorno más de la vida cotidiana. En este sentido, es fundamental reiterar que, en el contexto de Facebook, cada usuario tiene la posibilidad de mostrarse ante sus contactos de la mejor manera posible, e incluso dispone de la opción de transformarse constantemente, seleccionando lo que considera más conveniente. Esto tiene que ver con la creación de una identidad virtual, asunto por demás complejo e incluso motivo de serias discusiones que ha sido ya explicado anteriormente.

Las características de la convivencia humana, apegadas irremediablemente al desarrollo socioeconómico han fomentado la idea de que “todos somos el individuo peligroso del Otro, y el Otro somos todos” (García, 2015:3). De ahí que se vuelva casi necesaria la vigilancia de ese otro, utilizando cualquier medio o cualquier método posible o imaginable, en estos tiempos, como ya se dijo, haciendo uso de un panóptico virtual.

3.4. El panóptico y sus riesgos: el ciberacoso

Como se ha propuesto hasta ahora, el comportamiento del usuario de Facebook lo revela como emisor de contenidos que fundamentalmente incluyen información que directa o indirectamente hablan de él mismo, por lo que además de emisor, el usuario es a la vez mensaje y, al seguir las reglas de los juegos del lenguaje, participa en un proceso de comunicación cuya finalidad principal es la inclusión dentro de una comunidad virtual en la que están principalmente las personas de su vida, pero que no deja fuera a otros sujetos que potencialmente forman parte de una existencia en línea, paralela a la vida fuera de la red.

Al hablar de identidad virtual, se está haciendo alusión a un término que tiene que ver con las elecciones de los usuarios, que, entre otras actividades en la red, expresan en ésta lo que son a partir de discriminar lo que no son. Sin embargo, es necesario reiterar que la identidad real y la virtual son, por así decirlo, facetas de los individuos, sobre todo porque, como afirma Meneses (2006) es necesario desterrar de la terminología empleada cualquier referencia [...] a la coexistencia de dos mundos separados, integrando el uso de la red en la cotidianeidad de las actividades humanas, rompiendo precisamente la dicotomización entre realidad y virtualidad.

En el entendido de que el empleo de la identidad virtual es una más de las posibilidades que las personas tienen para mostrarse al mundo, es preciso subrayar que, al compartir contenidos, los usuarios muestran parte de lo que son (o no) en la virtualidad y en la vida *offline* también.

Resulta prudente hacer un alto para reflexionar acerca de cómo Internet, que es parte de la técnica, se convirtió en un medio que puede influir fuertemente en el modo de interrelacionarse de quienes lo utilizan. Según Martin Heidegger (1994) para algunos, la técnica es un medio para alcanzar determinados fines y para otros, es un hacer del hombre. Ambas definiciones se interrelacionan, dado que poner fines, crear y usar medios para alcanzarlos es un hacer del hombre. La técnica, en esencia, es un instrumento.

Los seres humanos quieren tener la técnica en sus manos y dominarla. Hacerlo se vuelve más urgente cuando existe la amenaza de que la técnica pueda escapar

de ese dominio. Uno de los riesgos que representa la tecnología es que puede ser un medio para descubrir al ser o puede servir para ocultarlo y manipularlo (Heidegger, 1994).

Estas ideas remiten nuevamente hacia el tema de la identidad virtual. Por una parte, Castells menciona esa búsqueda individual de un destino en la red, que bien podría ser el de mantenerse constantemente conectado, comunicando (en modo horizontal), evitando la soledad y, por lo tanto, participando en la sociedad red, sin dejar de ser incluido en ella, dado que esto, la exclusión, representaría un castigo. Por otro lado, Heidegger habla de que la tecnología puede descubrir al ser o bien servir para ocultarlo.

El juego de las identidades no sólo se forma de la dualidad de lo propio y lo ajeno, sino que es en la interacción social donde las personas se auto identifican. Los estilos de vida son sistemas de signos que nos dan indicios de la identidad de las personas. Por esto, la identidad es una forma de identificación, pero también de diferenciación, porque no sólo lleva un mensaje hacia el exterior, sino refleja un proceso interno, por lo que se puede hablar no sólo de una identidad, sino de identidades, como lo señala Eduardo Zárte (2001).

Lo que cada individuo muestra de sí en la red, esa identidad virtual, seleccionada a modo para interactuar con la comunidad, efectivamente representa la posibilidad de mostrarse abiertamente, descubrirse, abrirse a la posibilidad de interactuar con los otros incluso dando a conocer la faceta más vulnerable de su propio ser, lo que implicaría que la tecnología domina y sobrepasa a la persona, o bien, exactamente al contrario, el individuo comienza a interactuar en la red a través de una identidad determinada que no exhibe ni remotamente la realidad y le permite incluso, en un caso extremo, entrar en un proceso de manipulación del otro.

Por su parte, Rendón apunta que los grupos sociales “se congregan alrededor de una oposición bipolar entre la red y el yo” y explica que es preciso reflexionar acerca de “cómo y por qué influyen las tecnologías en los valores que regulan la cosmovisión y consecuentemente las acciones humanas” (2007:4).

Las computadoras, sin embargo, representan un problema porque someten y quitan responsabilidad, además de que limitan el estatus como seres humanos (Rendón, 2007). El punto más serio respecto al cual resulta necesario reflexionar, sobre todo tratándose de los adolescentes que incluyen a las TIC como parte de su vida cotidiana, es que en la sociedad red de la cual habla Castells, en ocasiones se pierde el dominio sobre el instrumento y la tecnología termina por dominar al sujeto.

Además, siempre hablando de la sociedad red, debe considerarse que “hay una deshumanización de las relaciones del hombre con su realidad en general y con sus semejantes en particular” (Rendón, 2007:4), lo que implica que en la cosmovisión determinada por la tecnología hay un alto grado de instrumentalismo, porque todo se valora en función del beneficio que proporciona para fines personales.

De igual manera, en la nueva sociedad dominada por las TIC, todos son objetos, lo que implica la desaparición de los sujetos y se da prioridad al consumismo bajo el principio de que es preferible tener y comprar que crear lazos. “En términos de Habermas, el sistema tecnológico coloniza el mundo de vida humano” (Rendón, 2007:9) y el continuo uso de las TIC deshumaniza porque las personas se transforman en objetos al habituarse a convivir con objetos, lo que las hace caer en la cosificación.

De hecho —y los adolescentes no son la excepción— parece que los seres humanos están al servicio de los objetos tecnológicos y que se vuelven sus víctimas por la angustia que les genera no ir al paso en la carrera de sofisticación tecnológica (Rendón 2007). Ya no se trata solamente de poseer los instrumentos tecnológicos más novedosos, sino, además, se ha vuelto imprescindible y casi obligatorio construir en la red una identidad a modo que permita seguir sirviendo al instrumento y participando en ese intercambio comunicativo que en ocasiones se vuelve incluso más necesario que la interacción en el mundo real.

Asimismo, observar cómo a través del tiempo y con el desarrollo de la tecnología y el mayor acceso a ésta se presentan, por ejemplo, formas de ciberacoso más complejas y estudiadas, lleva a pensar que los adolescentes de hoy están dando a las TIC un sentido que por sí mismas no poseen.

El ciberespacio es la sede donde durante un tiempo considerable del día ellos dialogan e interactúan. Ahí, los códigos lingüísticos se han modificado, a partir de los juegos del lenguaje que se han ido desarrollando con el paso del tiempo.

En el ciberespacio las identidades cambian y pueden ser protegidas, pero, sobre todo, existen nuevas libertades de interactuar, que prácticamente no tienen límite, o mejor dicho, que eventualmente encuentran un límite en la medida en que los individuos tienen la sensación de ser constantemente vigilados y a su vez pueden vigilar a los demás, como ya se planteó anteriormente, comparando a Facebook con el panóptico de Foucault.

En la red, utilizando sus propias reglas y sus nuevos códigos, los adolescentes están en posibilidades de asumir una o varias identidades, lo que les permite ser parte de actividades *online* que muy probablemente en sus encuentros personales no realizarían. De esta forma, su comportamiento detrás de la computadora puede volverse mucho más invasivo que las eventuales confrontaciones físicas (Cassidy, 2009).

Si bien la virtualidad permite a los usuarios dar a conocer al resto del mundo partes de su vida habitual y así poner su privacidad a disposición de los demás, en el juego del lenguaje establecido por los adolescentes cuando interactúan en Facebook, esta situación parece no ser importante, por el contrario, esa intimidad es expuesta a propósito y en muchas ocasiones ilimitadamente, y aunque expresarla debería ser parte del ejercicio de su libertad, la propia naturaleza de Facebook, que como ya se dijo, está ligada a un nuevo tipo de panoptismo, hace que esa sobreexposición vuelva a los sujetos posibles blancos de violencia.

Hay, de cualquier manera, una relación entre lo que se comparte en el mundo virtual y lo que ocurre en el mundo real. Christine Hine (2004:177) lo explica señalando que:

más que decir que Internet tiende puentes con la vida del mundo 'real', se trata de vínculos estratégicos, y lo que ocurre cotidianamente se convierte, en muchos casos, en el material de los espacios virtuales de interacción. [...] Los espacios de interacción pueden estar configurados de distintas maneras, y pueden expe-

rimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades *offline*.

Los adolescentes, en general acostumbrados a utilizar como parte de su vida cotidiana las herramientas tecnológicas que los conectan con el mundo en forma inmediata, hacen de éstas un modo de relacionarse con su entorno y lo hacen, como ya se ha mencionado, creando a propósito una identidad virtual.

Sin embargo, compartir contenidos personales en la red abre la posibilidad de que quienes la emplean, principalmente los adolescentes, sufran situaciones de violencia en línea.

En el uso habitual y familiar de la tecnología, los adolescentes pueden encontrarse con que las TIC se usan también para causar daño. Cabra (2012) apunta que, aunque para algunos autores el ciberacoso es una prolongación de las manifestaciones violentas entre pares que comienzan cara a cara, para otros se trata de un fenómeno distinto que debe tratarse dentro de un área nueva de investigación, sobre todo por sus particularidades, que incluyen el potencial anonimato del agresor y el hecho de que van más allá de las fronteras de tiempo y espacio de las relaciones personales.

Como ya se explicó, la adolescencia, de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), es “la etapa que transcurre entre los 11 y 19 años, considerándose dos fases, la adolescencia temprana 12 a 14 años y la adolescencia tardía 15 a 19 años” (Pineda, 2002:16).

Las principales características de la etapa adolescente son “las transformaciones en el aspecto fisiológico (estimulación y funcionamiento de los órganos por hormonas, femeninas y masculinas), cambios estructurales anatómicos y modificación en el perfil psicológico y de la personalidad” (Pineda, 2002:16).

En este sentido, resulta importante recordar que Facebook es la red social más popular a nivel mundial entre los adolescentes, y 11 por ciento del total de sus usuarios tiene entre 13 y 17 años, mientras que 28 por ciento está en el rango etario de 18 a 24 años. *Snapchat* es otra de las redes sociales populares entre el mencionado sector, con siete por ciento de sus usuarios pertenecientes al rango de edad entre 13

y 17 años, y 39 por ciento entre 18 y 24. El resto de las redes sociales virtuales no reporta una significativa popularidad entre la población adolescente (Vela, 2016).

La violencia en la vida *online*, el ciberacoso, es una situación que se presenta principalmente entre los adolescentes. Como ejemplos concretos del ejercicio de este tipo de violencia en la red social objeto de estudio, es posible citar algunos casos. En marzo de 2013, la prensa brasileña daba cuenta de la situación vivida por la estudiante de 12 años Julia Gabriele, cuyas fotografías fueron difundidas en Facebook, donde a través de una página presuntamente humorística, se hacía alusión a la imagen de la joven a través de bromas referentes a su vello facial. Algunos usuarios encontraron el perfil personal de Julia y le enviaron ahí fotografías de navajas, pinzas y otros instrumentos de depilación. En dicho perfil, un familiar de la joven explicó que, a raíz de lo ocurrido, ella padecía una fuerte depresión (Todateen, 2013).

En Argentina, Romina Perrone, una estudiante de diez años, sufrió la humillación de ver que cinco mil personas se unieron a una página de Facebook llamada “3 razones para odiar a Romina Perrone” que fue creada por una de sus compañeras de clase. La madre de la niña declaró a la prensa: “el día que mi hija se enteró de esto, se acostó llorando y se levantó al otro día temprano para ver qué habían puesto en la página, si la habían actualizado. Estaba obsesionada con esto”. Sólo después que el caso fue dado a conocer en los medios de comunicación, la compañía autorizó que la página fuera eliminada (Infobae, 2010).

“Bebecito Emoxito” es un chico mexicano que entre 2012 y 2013, que cuando tenía 20 años, se hizo famoso en las redes sociales. Su nombre es Alexis Villanueva y padece una enfermedad llamada Síndrome de Apert (Medlineplus, 2014), que le provoca una severa deformidad física, misma que sirvió como excusa para que Frederick Tejeda, un estudiante de Psicología, creara en Facebook la página “*Mother of Bebecito Emoxito*” que llegó a contar con cerca de 100 mil seguidores. El acosador aseguraba que Alexis había violado a una pariente suya, sin embargo, a través de *Youtube* se difundió un video en el que aceptó que esa acusación fue solamente una invención suya y que crear la página en la red social fue un modo para divertirse y “descubrir a las masas moldeables” porque su acción era parecida “a lo que hizo Hitler” y su intención era “dejar huella en Facebook y en Internet” (Taringa, 2014).

Es posible que, en otros tiempos, una pelea entre chicos pudiera ser vista y castigada, pero ahora el ciberacoso parece formar parte de los secretos de una manera diferente de relacionarse que tienen los adolescentes y los jóvenes y por lo tanto, sale del contexto de autoridad de los adultos, lo que implica que la víctima se sienta todavía más desamparada.

Gracias a que los medios de comunicación han difundido en los últimos años cientos de casos como los mencionados, los términos *bullying* y *ciberbullying* se han popularizado de tal manera que incluso se utilizan erróneamente en el habla popular. Basta mencionar, por ejemplo, la expresión de un político mexicano, quien fue acusado de favorecer redes de prostitución y tras la publicación de su caso en los medios de comunicación aseguró que la prensa estaba ejerciendo sobre él “*bullying* mediático” (El Norte, 2014). Otro ejemplo del uso equívoco del término es que en el habla popular cualquier broma pesada entre amigos o colegas se cataloga con el neologismo “*bullear*”, que, dicho sea de paso, no está aún reconocido por la Real Academia de la Lengua Española, que, en lugar del anglicismo, recomienda el uso del término acoso escolar o intimidación y para el caso del *ciberbullying* sugiere ciberacoso escolar¹.

El término *bullying* fue utilizado por primera vez en los años 70 por el investigador noruego Dan Olweus. Viene del vocablo inglés *bull*, que significa toro. En este sentido, *bullying* es una manera de actuar como un toro, en el sentido de pasar por encima de otro u otros sin consideraciones. Esto involucra tres factores: es una conducta agresiva, repetitiva en el tiempo y representa un desbalance de fuerza o poder entre el agresor y la víctima (Olweus, 1978).

Por su parte, Cobo, (2008) asegura que el *bullying* es un tipo de comportamiento violento, intencional, dañino y persistente, cuya práctica puede prolongarse durante

¹ En esta investigación, considerando la importancia de preservar la lengua española, se utilizará el término “ciberacoso” en lugar del anglicismo “ciberbullying”. Es importante señalar además que en la literatura especializada el ciberbullying es también conocido como Cibermatoneo, Ciber-Aggression, Internet-bullying, Internet Harassment (acoso a través de internet), Electronic aggression (agresión electrónica); Ciber-moobing, Virtual, Cyber-Bullying, acoso a través del móvil o de internet, ciberacoso, acoso electrónico o tecnológico, e-bullying, ciberbullying y cyberbullying (García, 2013).

semanas o incluso meses y representa una presión hacia las víctimas que las deja en situación de completa indefensión.

Los actos del *bullying* son negativos, generalmente deliberados, reiterativos, persistentes y sistemáticos. Además, pocas veces hay denuncia porque la víctima no se puede defender y se siente impedida para solicitar auxilio (Cobo, 2008). Además, aunque el *bullying* no siempre causa daño físico, provoca siempre un daño emocional.

Por su parte, en 2005, Bill Besley utilizó por vez primera el concepto de ciberacoso para referirse al uso de tecnología como base para una conducta intencional, repetida y hostil desarrollada por un individuo o grupo para hacer daño a otros.

El ciberacoso puede reforzar un *bullying* ya iniciado en la vida real o no tener antecedentes en la vida cotidiana y aunque tanto en el *bullying* como en el ciberacoso existe abuso entre pares, el segundo obedece a causas distintas, se manifiesta de manera diferente y sus consecuencias no son iguales, aunque es bastante posible que el *bullying* sea seguido de ciberacoso y aunque es poco frecuente, en algunos casos el ciberacoso puede acabar también en una situación de *bullying* (Hernández, 2007; Flores, 2008).

Importante es también mencionar que en el ciberacoso existe un cambio de roles, dado que el acosador puede convertirse en víctima en otro momento, además de que es muy probable que el acosador y la víctima sean niños, niñas o adolescentes que son compañeros de escuela y tienen relación en la vida *offline* (Garaigordobil, 2011).

Del Río *et al.* (2010) señalan las siguientes características exclusivas del ciberacoso, que constituyen, además, el motivo principal de la preocupación que ha despertado el fenómeno, dado que implican un alcance que resulta no solamente complicado, sino difícil de medir, controlar y prevenir: i) las nuevas tecnologías pueden llegar a un número infinito de destinatarios, no solamente a los grupos de escolares, sino alcanzar audiencias locales y en casos extremos, llegar a una audiencia masiva; ii) el anonimato del acosador, facilitado por las TIC que dejan además adoptar falsas identidades y pseudónimos que hacen difícil ser identificado. Además, la distancia entre víctima y acosador atenúa los sentimientos de culpa, evita la empatía y no permite ser consciente de las posibles consecuencias; iii) al estar las nuevas tecnologías presentes

en todo tiempo y espacio, el acoso trasciende y no queda solamente en la escuela o en el hogar; iv) es difícil borrarlo o desaparecer el contenido digital, que entonces parece imperecedero; v) el ciberacoso se practica cómodamente por la facilidad y rapidez para enviar mensajes verbales o visuales; vi) ejercer o padecer ciberacoso no se relaciona con la fuerza física, el tamaño o edad de los agresores o víctimas.

El ciberacoso es “una calamidad que llegó con los medios digitales, y que se ha definido, muchas veces en forma muy limitada, como una versión “en línea” del bullying tradicional” (ASI 2012:1) y representa “nuevas formas para viejas prácticas” (Conectarigualdad.gob.ar, 2014). Simplificando el término y en una primera aproximación al concepto, se trata de la misma conducta del bullying que se repite a través de la red.

De acuerdo con la Guía ASI para Prevención del Ciber-bullying (Asi México, 2012), éste debe tener las características del bullying: i) violencia, ii) reiteración y iii) desbalance de fuerza o poder.

Sin embargo, es importante señalar que, según la citada guía, el concepto *bullying* podría no ser el más atinado para definir las ofensas interpersonales, ni es adecuado hablar de ciberacoso cuando tales ofensas se difunden a través de Internet, porque existen características que diferencian el ciberacoso del hostigamiento o las molestias en línea.

En este sentido, los ejemplos que enuncia la guía son muy claros: si en un partido de fútbol ocurre una pelea entre personas de la misma edad y condiciones físicas, el hecho no tiene las características de *bullying*, ni tampoco se trata de *bullying* cuando dos muchachos pelean o cuando juegan de forma brusca.

De igual manera, no se puede hablar de ciberacoso cuando alguien expresa un comentario negativo acerca de otra persona o publica una foto que de alguna forma moleste, pero sí puede entrar en la categoría si dicho contenido se publica o se comenta en forma repetitiva, reiterativa y con intención de hacer mal al otro. En cambio, el término correcto para definir las molestias eventuales o las agresiones interpersonales es “hostigamiento en línea” (*online harrasment*).

La ya citada Guía ASI presenta un cuadro que ayuda a distinguir las equivalencias de las acciones que se ejercen en *bullying* y ciberacoso:

Cuadro 4

Tipos de bullying de Olweus	Equivalencia en el ciberacoso
Físico	No aplica
Verbal	Publicaciones ofensivas, de insultos y apodos
Social	No aceptar a una persona en un blog o perfil de red social
Rumores	Crear perfiles falsos para difundir un rumor sobre alguien
Daños	Robo y divulgación de contraseñas, acceso no autorizado a equipos constantemente
Amenazas	Mensajes directos de intimidación para obligar a realizar algo, por ejemplo vía SMS
Racial	Publicaciones racistas
Sexual	Fotografiar debajo de la mesa a una compañera sin su autorización para mostrar su ropa interior, por ejemplo, en un sitio web.

Fuente: Guía ASI para Prevención del *Cyberbullying*.

Al realizar una revisión de literatura sobre ciberacoso, encontramos que, por ejemplo, Avilés (2013:65) explica que

las bases comunes entre *bullying* y *cyberbullying* son como caras de una moneda que comparten componentes básicos del maltrato entre iguales-[...] Son el mismo fenómeno metamorfoseado, que en el ciberacoso muestra el ejercicio del abuso con tecnologías como los dispositivos móviles e Internet, a través de sus múltiples modalidades.

Asimismo, señala cuatro planos del ciberacoso: i) el interpersonal, que se refiere a los procesos que suceden entre individuos a partir de las relaciones que se establecen entre ellos, en este caso entre quien ejerce el maltrato y quien lo recibe;

ii) el intrapersonal, que manifiesta la existencia de procesos sociales, emocionales y cognitivos que afectan a los sujetos involucrados en el ciberacoso, bien como víctimas o agresores; iii) el intragrupal, que tiene que ver con procesos que ocurren dentro del grupo implicado en el ciberacoso: la red de poder en el grupo, su cultura sobre el abuso, la presión de los códigos y reglas de control grupal y las acciones positivas de los espectadores ante el acoso y iv) el contextual, que hace alusión al hecho de que el contexto en que sucede el ciberacoso da claves situacionales del desarrollo del maltrato, que afectan a los individuos en lo personal, grupal e interpersonal y de hecho, caracteriza al propio ciberacoso.

En este sentido, es importante recalcar los elementos únicos que, de acuerdo con Avilés (2013:70), dan al ciberacoso una naturaleza propia: “el medio que se usa para difundir la información, la simultaneidad de la comunicación, la inmediatez de las respuestas, la facilidad para llegar hasta cualquier destinatario, la sensación de anonimato, invisibilidad o posibilidad de enmascaramiento voluntario, la frialdad emocional, la aparente pérdida de intimidad o la esclavitud de las palabras escritas o de las imágenes publicadas”.

La evolución acelerada de las nuevas tecnologías y su complejidad, hacen difícil especificar las conductas exclusivas del ciberacoso. Nocentini *et al.* (2010) hablan de: i) acoso cibernético encubierto y abierto; ii) acoso cibernético por teléfono o por PC; iii) *bullying* tradicional, efectuado en un nuevo contexto; iv) acoso cibernético relacional y técnicamente sofisticado y v) acoso cibernético a través de comportamientos específicos: *flaming*, molestias, denigración, suplantación, *outing*, engaño, exclusión. Además, identifican como tipos principales: i) comportamiento escrito y verbal (llamadas telefónicas, mensajes de texto, correos electrónicos, mensajería instantánea, *chats*, *blogs*, comunidades de redes sociales, sitios *web*); ii) conductas visuales (publicación, envío o intercambio de fotos comprometedoras y videos a través de teléfono móvil o Internet); iii) exclusión (excluyendo deliberadamente a alguien de un grupo en línea) y iv) suplantación (robar y revelar información personal, utilizando el nombre de otra persona y de la cuenta).

Pitti (2011), afirma por su parte que la intencionalidad, la repetición, el desequilibrio de poder, el anonimato y la difusión pública son las características más

importantes del ciberacoso y enfatiza que el mencionado desequilibrio de poder no se refiere a una diferencia de fuerza entre acosador y víctima, sino a las distintas capacidades informáticas o a la imposibilidad de detener los actos de ciberacoso.

Por su parte, Velázquez (2012) refiere que hay novedosas y muy elaboradas formas de acosar en la red: i) *happy slapping* (agresiones físicas o vejaciones mientras otros las filman con el propósito de difundirlas posteriormente), ii) *trollismo* (intimidar, desafiar, perjudicar, criticar, insultar y sacar de sus casillas a quien se pone en la mira); iii) *bombing* (el ciberagresor usa un programa automatizado para colapsar el correo electrónico de la víctima con miles de mensajes simultáneos, causando fallo y bloqueo en la cuenta de correo); iv) *dating violence* (cortejo violento); v) *stalking* (persecución y acecho) y vi) el cortejo amoroso *online* hostigante.

Además, Velázquez (2012) incluye en su clasificación el *sexting*, que consiste en el envío de contenidos de tipo sexual, principalmente fotografías y/o videos producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de algún dispositivo electrónico. Las invitaciones a sexo en línea, llamadas, mensajes y/o correos electrónicos de contenido sexual, llamadas y mensajes obscenos, envío de pornografía. Menciona además el *sexcasting*, que es la grabación de contenidos sexuales a través de *webcam* y difusión de los mismos por *e mail*, redes sociales o cualquier canal que permitan las nuevas tecnologías, grabaciones que en muchos casos terminan como sextorsión, es decir en el chantaje en que alguien, menor o mayor de edad, utiliza los contenidos para obtener algo de la víctima, amenazando con su publicación. Menciona también el *grooming* (conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para ganarse la confianza del menor de edad a través de Internet con el fin último de obtener concesiones de índole sexual) y la videovictimización clandestina, en la cual la víctima es grabada sin que se percate y posteriormente se difunden las imágenes o producción obtenida.

Del Río *et al.* (2010) consideran otras formas de ciberacoso: i) el *flaming*, que es el envío de mensajes vulgares o que muestran enfado sobre una persona a un grupo *online* o a esa persona vía *email* o SMS; ii) el acoso *online*, es decir, el envío repetido de mensajes ofensivos vía *email* o SMS a una persona; iii) la denigración, que son los envíos perjudiciales, las falsas y crueles afirmaciones sobre una persona a otras o

comentarios en lugares *online*; iv) la suplantación de la persona: hacerse pasar por la víctima y enviar o colgar archivos de texto, video o imagen que hagan quedar mal al agredido; v) el *outing*: enviar o colgar material sobre una persona que contenga información sensible, privada o embarazosa, incluidas respuestas de mensajes privados o imágenes y vi) la exclusión, que es una cruel expulsión de alguien de un grupo *online*.

Como se puede observar, cada uno de los investigadores aquí citados que tratan el tema, considera diferentes formas de ciberacoso, a partir de los distintos modos en que pueden utilizarse las TIC para causar daño intencional al otro. Sin embargo, hay una coincidencia fundamental y es que, de acuerdo con los estudios ya realizados en diferentes partes del mundo, las conductas consideradas ciberacoso son un atentado contra el honor y la dignidad de las personas y provocan un daño en las víctimas.

El uso social de Internet ha hecho que sean precisamente los adolescentes de hoy quienes, obviamente, según el entorno en que han crecido, se han acostumbrado a utilizar los instrumentos que dan acceso a la red. Para ellos, esos instrumentos informáticos son parte de su vida cotidiana, en muchos casos son los juguetes de su infancia y en otros, poseerlos es una de sus aspiraciones.

Manuel Castells (2001:77) en *La Galaxia Internet* define las características de la cultura de Internet y habla de “una estructura en cuatro estratos superpuestos: la cultura tecnomeritocrática, la cultura *hacker*, la cultura comunitaria virtual y la cultura emprendedora.”

En cuanto a la cultura comunitaria virtual, que describe la vida dentro de las redes sociales, Castells (2001:77) señala que ésta se basa:

en dos características culturales compartidas de gran importancia. La primera es el valor de la comunicación horizontal y libre [...] El segundo valor compartido surgido de las comunidades virtuales es [...] la cultura de la conectividad autodirigida, o sea, la capacidad de cualquier persona para encontrar su propio destino en la red y, si no lo encuentra, para crear y publicar su propia información, suscitando así la creación de una nueva red.

El incremento de la violencia contra los menores en Internet tiene una relación directa con la proliferación de las TIC desde inicios de los años 90, aunque la aparición de las TIC ha sido desigual, de acuerdo con la realidad económica y el lugar donde se ubican las diferentes comunidades; con el paso del tiempo, la difusión del uso tanto de la red como de la telefonía ha alcanzado a niños, adolescentes y jóvenes (Muir, 2005).

Según ASI (2012) cuando un menor agrede a otro en la escuela, identificarlo es sencillo, pero si la agresión se da utilizando la computadora, descubrirlo puede ser extremadamente difícil, sobre todo si está utilizando nuevos códigos, probablemente incomprensibles para quienes no son nativos digitales y una identidad enmascarada. Asimismo, el perjuicio es más grande, más persistente y más abrumador que en *bullying*. En Internet o a través del teléfono móvil, es fácil hacer comentarios ofensivos sin advertir el mal que se provoca, lo que implica más brutalidad. El medio que se emplea permite enviar mensajes sin parar, lo que significa desconocer que probablemente la víctima está a punto de una crisis de nervios porque no existe una retroalimentación que indique el instante en que es necesario parar.

Un ciberagresor permanece escondido fácilmente porque puede utilizar un perfil o una cuenta de correo falso e incluso, si tiene los conocimientos necesarios, usa servidores en Internet que impidan su localización. Además, las ofensas se pueden respaldar con imágenes que dejan una huella mucho más profunda y cualquier usuario puede llegar a ser un observador, lo que eventualmente amplifica la agresión.

Por otra parte, es necesario mencionar las posibles desventajas del uso de las TIC, que de acuerdo con Del Río *et al.* (2010) tienen riesgos pasivos y riesgos activos. Los primeros son las disfunciones propias del uso de la tecnología, sin que necesariamente tenga que ver con ellas la voluntad de los usuarios. Es decir, el hecho mismo de estar en Internet, por ejemplo, compartiendo contenidos en las redes sociales, tiene ya un implícito peligro. En este sentido, ser víctima de ciberacoso entra en la categoría de los llamados riesgos pasivos y estar conectado a Internet o disponer de un teléfono móvil convierte al individuo en blanco de la acción negativa de terceras personas por el mero hecho de formar parte de una red global (Del Río *et al.*, 2010).

Los riesgos activos, en cambio, son definidos como situaciones en las que contar con la tecnología permite que otra persona utilice un instrumento para tener una conducta nociva, como el acoso. Este sería el caso de los individuos que se convierten en agresores de sus pares en Internet (Del Río *et al.*, 2010).

Además, resulta importante mencionar que en el ciberacoso participan no solamente los sujetos activos (acosadores) y pasivos (acosados), sino que también pueden estar involucrados los observadores que son generalmente pares de los intimidados en línea o en el mundo real, aunque no tengan participación directa en el acoso (Muir, 2005). En este sentido es importante detectar y comprender las nuevas reglas de los juegos del lenguaje que los involucrados utilizan y que muy posiblemente son incomprensibles para quienes no forman parte del “círculo social” de los participantes.

Del Río *et al.* (2010) destaca que la naturaleza móvil de las nuevas tecnologías provoca que las víctimas no tengan un respiro, lo que hace del ciberacoso una forma de violencia que trasciende las fronteras físicas.

Una conducta violenta en línea puede estar ahí por un tiempo indeterminado. Además, en cierto momento, si se habla de nuevos códigos, puede pasar desapercibida. En la red, un agresor puede actuar las 24 horas del día, los 365 días del año. Además, debe considerarse como un problema el hecho de que algunos adolescentes creen que, si dan a conocer un incidente en Internet a un adulto, pueden perder el derecho de usar la computadora o el teléfono inteligente y se les puede prohibir el acceso a Internet, lo que provoca que no haya denuncia (ASI 2012). Precisamente este temor puede generar en determinado momento el uso de un lenguaje que para los adultos resulta incomprensible. Así, el ciberacoso puede definitivamente excluir a los mayores que entonces se ven limitados para intervenir o cuando lo hacen, la acción llega en modo tardío, cuando el daño es prácticamente irreversible.

La violencia a través de las TIC se relaciona principalmente con la exclusión social, la violencia física (indirecta y directa) y la violencia verbal (hacia los compañeros y hacia los profesores), que son tres formas tradicionales de violencia que se presenta en la vida cotidiana y pueden manifestarse también a través de las TIC. De esta manera, un adolescente puede ser excluido, rechazado o ignorado en un programa de mensajería instantánea, foro o red social; la violencia física (por ejemplo,

peleas o destrozos) puede ser grabada con un móvil y posteriormente difundida a través del propio móvil o de Internet y la violencia verbal (insultos, motes molestos, amenazas, rumores) puede ocurrir a través de mensajes sms, del correo electrónico o de las redes sociales, por ejemplo.

Lo importante es que se podría estar hablando de violencia difícilmente detectable, porque podría estar relacionada con novedades en el lenguaje. Las TIC dan un presunto anonimato que libera actuaciones negativas que normalmente no se verían en la vida real. Hay también un alto nivel de estrés para una víctima cuando se enfrenta a agresiones a través de todos los medios con los que se comunica con su entorno.

Sin embargo, después de haber revisado los diferentes términos empleados para hablar de ciberacoso, la definición que se tomará como principal referencia para este trabajo, es la de Aftab (2010), quien en modo conciso señala: “cuando un menor usa la tecnología como un arma para intencionalmente apuntar y herir a otro menor, eso es ciberacoso”.

El concepto de ciberacoso resumido de esta manera, especialmente por el hecho de equiparar a la tecnología con un arma que puede ser usada dolosamente, remite a pensar en una conducta violenta —más que agresiva— que puede traer consecuencias no solamente para las víctimas, sino también para los acosadores, para los que presencian esa conducta y para la propia sociedad, que ve principalmente a sus adolescentes envueltos en una situación difícil de controlar.

Resulta prudente aclarar en este punto que la agresividad se confunde en ocasiones con la violencia, sin considerar que la primera es una predisposición que se puede moldear en sentido positivo o negativo de acuerdo con la cultura (Muñoz *et al.*, 2005). Por ello es importante enfatizar y definir el término violencia para relacionarlo directamente con el ciberacoso. La violencia, que es considerada ya como un problema de salud pública, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002:5) se define como:

el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause

o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

La misma OMS (2002:5) especifica que la definición comprende la violencia interpersonal y considera “una amplia gama de actos que van más allá del acto físico para incluir las amenazas e intimidaciones” e incluye:

las numerosísimas consecuencias del comportamiento violento, a menudo menos notorias, como los daños psíquicos, privaciones y deficiencias del desarrollo que comprometan el bienestar de los individuos, las familias y la comunidad.

En este sentido, de acuerdo con lo expuesto anteriormente, el ciberacoso, por sus características, corresponde a la violencia interpersonal y causa daño psicológico, dado que tiene que ver con chantaje, vejaciones e insultos (Garaigordobil, 2011).

Buelga *et al.* (2013) explican por su parte, que los adolescentes que son víctimas de acoso a través de dispositivos electrónicos presentan con más frecuencia alteraciones físicas y emocionales, por ejemplo, síntomas depresivos y estrés, así como serios problemas sociales y de comportamiento”.

Las víctimas de ciberacoso presentan los mismos problemas de salud mental y física que las de *bullying*: además de la baja autoestima, dan pobres resultados académicos, entran en estados depresivos, —que incluso llegan a permanecer hasta la edad adulta— tienen desajustes emocionales, pueden manifestar desórdenes alimenticios, enfermedades crónicas, eventualmente escapan de su hogar y en algunos casos, llegar a tener comportamientos violentos y hasta suicidarse. (Slonje, 2008).

Aftab (2010) aclara que, con una sola excepción, todo ciberacoso requiere que el acosador tenga intención de lastimar o molestar al acosado. La excepción en el papel del acosador es cuando alguien lastima los sentimientos de otro por accidente y ese otro se siente victimizado, aunque no haya habido la voluntad de que eso ocurriera. En este caso se puede hablar de ciberacoso no intencional.

Es importante señalar a los individuos que intervienen en una situación de ciberacoso. Di Lorenzo (2012:49) explica que, por un lado, está la víctima típica, también

llamada pasiva, a quien describe como una persona “ansiosa e insegura, con una pobre integración al grupo de pares, por lo que se encuentra en una situación social de aislamiento”. La víctima puede tener problemas de comunicación, ser introvertida y tener poca autoestima. También es posible que las víctimas de ciberacoso sean débiles físicamente o tengan algún rasgo característico que los haga parecer diferentes al grupo, y esas diferencias muchas veces se establecen a partir de prejuicios sociales.

Asimismo, es factible que en el ciberacoso haya una “víctima activa o provocadora”, que puede funcionar en ambos roles, aunque desde el punto de vista de su personalidad comparte más rasgos con los agresores

Di Lorenzo (2012) agrega que el o los agresores del ciberacoso tienen características menos heterogéneas. En general los también llamados *bullies* (acosadores) presentan una escasa o nula internalización de las normas sociales, tienen alteraciones conductuales y escasa empatía o consideración por el otro. Habitualmente son portadores de trastornos psiquiátricos entre los que puede haber desórdenes de personalidad graves.

A víctimas y acosadores se puede unir un tercer grupo, el de los espectadores o *bystanders*, que aunque no participan en forma directa o activa observan cómo ocurre el proceso del ciberacoso. Como observadores y ante la falta de denuncia, actúan como colaboradores y la consecuencia de esta acción es la estimulación hacia el acosador para presumir ante su grupo por ser observado y a perpetuar el proceso de acoso. A su vez el rol de éstos puede variar entre quienes ayudan al agresor y se vuelven cómplices; los reforzadores que incitan y aprueban la agresión, pero no participan de forma directa; los ajenos, que no participan, pero tampoco denuncian y los defensores, que pueden llegar a apoyar a la víctima del acoso (Di Lorenzo 2012).

En este sentido, cabe citar a Garaigordobil (2011:234) quien apunta que

cuando la violencia afecta a niños, niñas y adolescentes la malignidad de la situación es aún mayor. Cualquier niño, niña o adolescente víctima o testigo de un acto violento, además de sufrir la consecuencia dolorosa inmediata interioriza una experiencia negativa mediante la cual aprende el mecanismo de la conducta violenta. Muchos de ellos acaban concluyendo que en el mundo lo

que funciona realmente es la ley del más fuerte... otros aprenderán que el modo de quedar a salvo de ser víctimas, es aliándose con el agresor. Además, los agresores, acostumbrados a conseguir beneficios mediante su conducta, aprenden e interiorizan que el uso de la violencia es un modo práctico de conseguir cosas, y de esta forma están construyendo el camino para convertirse en delincuentes.

Por todo lo anterior, el ciberacoso, a tenor de esta investigación, será considerado un tipo de violencia, una forma de ataque al honor y a la dignidad humana, a la privacidad y a la reputación, que se manifiesta en un consecuente daño psicológico importante no sólo en las víctimas, sino también en los acosadores e incluso en quienes se limitan a observarlo.

Asimismo, se considerará que el ciberacoso es una probable consecuencia del modo en que los adolescentes usuarios de Facebook muestran su identidad en la red social, es decir, que descuidar el contenido de los mensajes que postean, dado que son observados por las personas de su vida en ese panóptico virtual, puede derivar también en una situación de violencia.

3.5. Ciberacoso en América Latina: casos México y Colombia

Como ya se ha mencionado, se eligió a México y Colombia como los lugares para realizar la investigación, por ser considerados los países “menos pacíficos” de América Latina en el 2015, de acuerdo con el Índice de Paz Global (IPG) y se tomó en cuenta también que tanto el acoso escolar como el ciberacoso, presentes en ambos países, son una forma de violencia que, al estar presente en los ambientes escolares, puede impedir la formación de las personas en un ambiente de respeto y tolerancia.

La empresa de Zuckerberg ha tenido, desde su creación, una expansión global muy exitosa en términos de popularidad. Fue en el año 2006 que la red social dejó de ser exclusiva para estudiantes estadounidenses y permitió que cualquier persona que contara con una cuenta de correo electrónico pudiera participar en ella.

Desde entonces, la compañía ha crecido numéricamente y para el año 2015, contaba con 1.591 millones de usuarios en todo el mundo, de acuerdo con el sexto

mapa elaborado por la organización del Congreso Iberoamericano de Redes Sociales (iRedes, 2016).

América Latina es la región donde los usuarios pasan más tiempo en las redes sociales, con un promedio de 8.6 horas diarias, ante las 2.4 horas diarias que se presentan en la zona Asia Pacífico (Vázquez, 2014).

De los países latinoamericanos, es México la nación por encima del promedio en cuanto al uso de redes sociales, con un alcance del 98.2 de los usuarios de Internet, frente al promedio regional, que es 95.8 (Vázquez, 2014).

Además, uno de cada tres usuarios de redes sociales se encuentra entre los 15 y los 24 años; y en cada visita a los sitios de éstas, invierten en promedio 16 minutos. Asimismo, 96.9 por ciento de las interacciones en México es en la red social Facebook (Vázquez, 2014).

Fue Colombia el primer país iberoamericano donde el uso de la red social Facebook se popularizó (Cad.com, 2009) y Bogotá es la novena ciudad clasificada en el mundo por el número de usuarios (Seo Colombia, 2012) y la tercera en Latinoamérica, después de la Ciudad de México y Buenos Aires.

Asimismo, respecto al uso de Facebook y el ciberacoso, se puede decir que, en los dos países elegidos para realizar la investigación, el problema es una realidad concreta. Son principalmente los medios de comunicación los encargados de dar difusión a lo que ocurre, aunque apenas alcanzan a describir el fenómeno.

Precisamente a partir del análisis de algunas notas que han sido publicadas en los medios de comunicación es posible conocer cifras concretas que de cualquier manera resultan preocupantes. Por ejemplo, en Colombia, donde el *bullying* es conocido como “matoneo”:

según los datos de Red PaPaz, desde mayo de 2012 hasta el 26 de septiembre de 2014, el portal Te Protejo, creado en compañía del Ministerio de Educación y el Bienestar Familiar para promover el uso sano de las nuevas tecnologías, recibió 10.826 denuncias, de las cuales 650 corresponden a los casos de intimidación escolar y ciberacoso (El Espectador, 2014).

De acuerdo con información publicada en la prensa colombiana, el promedio de denuncias recibidas en Te Protejo correspondientes a casos de ciberacoso es de 50 por mes, aunque la organización sólo empezó a registrar los casos de este tipo a partir de 2014. La mayoría de las situaciones denunciadas afectan a niños y adolescentes (El tiempo, 2014).

Un caso que describe uno de los modos en que puede ocurrir el ciberacoso en Colombia es el que cuenta cómo una niña de 12 años fue víctima de intimidación luego de recibir un mensaje en Facebook, con ofensas y palabras soeces que decía: “somos presos de La Picota. La conocemos; sabemos que vive en ... y su teléfono es... Si usted no viene a la visita conyugal del sábado, la matamos. Recuerde que tenemos todos sus datos”. La niña no salió de su casa en una semana por miedo a que le hicieran daño. Sus padres denunciaron el caso a las autoridades, que rastrearon el mensaje y descubrieron que los supuestos reclusos eran dos compañeros de clase de la pequeña (Colombia Aprende, 2007).

En Bogotá, se reportó el caso de una adolescente (El Universo, 2014) a quien le tomaron una foto en el colegio mientras se ponía el traje de baño. La fotografía fue publicada en Facebook, acompañada de comentarios que hirieron su sensibilidad. Al día siguiente, la joven tomó el arma de su padre y la llevó al colegio, donde se disparó frente a una de las compañeras que identificaba como la autora del ciberacoso.

Por otra parte, destacan las cifras publicadas por el diario El Universo (2014), que indican que en la ciudad de Cali un estudio realizado por la Personería Municipal entre 280 estudiantes de 42 instituciones educativas constató que 17 por ciento había visto a algún compañero utilizar las redes sociales para mostrar o decir cosas de otros.

De acuerdo con la información de El Universo (2014), en Colombia el ciberacoso es más común entre las niñas que, por ejemplo, “agreden en términos de grupo y masifican la autoría: ‘no te queremos en la clase’, ‘el grupo te rechaza’, ‘no vuelvas al colegio’ y otras frases intimidantes, descalificadoras”.

La nota explica además que otra modalidad de ciberacoso es exponer en Facebook fotos de una menor que dice prestar servicios sexuales o que tiene muchas

parejas y sobre esa imagen los demás hacen comentarios destructivos. “Esto lastima, humilla y no permite un sano psicodesarrollo de la adolescente”.

Otra forma de acoso *online* se manifiesta con la creación de grupos que expresan intolerancia a la diferencia, cuando alguien no participa en ciertas filiaciones como pertenecer o no a grupos de tendencias de moda o música.

Los varones, por su parte, alimentan la rivalidad más por temas de fútbol y de barras bravas, musicales (si es *reggaetonero* o *rockero*), si le quita la novia a un compañero o si un docente genera cierto malestar en el universo académico.

En Colombia, según reporta El Universo (2014), un niño de 13 años que no hizo bien su parte de un trabajo en grupo sufrió las burlas en Facebook y en mensajes de texto con expresiones despectivas como ‘incompetente’ y ‘bruto’. El acoso se salió de red y se extendió al aula. El joven no quería asistir a la clase y el sicólogo identificó alteraciones en su autoestima y al relacionarse con sus pares.

De acuerdo con la citada nota periodística, en Colombia “lo que más impacta, incluso a los sicólogos, es el ataque a la integridad física. “Expresiones despectivas y violentas como ‘eres obesa’ o ‘el flaco’, seguidas de la grosería, lastiman mucho al niño o adolescente y dañan su autoestima”.

Además, en Colombia las redes sociales son el escenario preferido para dirimir los conflictos entre los adolescentes “porque les evita el encuentro y el diálogo, que en últimas permitiría resolverlo” y se han convertido en “la forma de matoneo más visible por la capacidad que tienen los chicos de escribir y hacer clic para lastimar a alguien a la velocidad de internet”.

Mientras tanto, en México, según cifras publicadas en Internet, 37 por ciento de los usuarios de la red oscilan entre los 12 y 18 años, y todos ellos son potenciales víctimas del ciberacoso. De hecho, 40 por ciento de los estudiantes de primaria y secundaria han sido víctimas de violencia; 90 por ciento en algún momento de su vida ha sufrido acoso. Del total de los casos de *bullying*, actualmente, 80 son difundidos a través de los medios electrónicos (PC World, 2014).

Los datos concretos que hacen referencia a casos de ciberacoso se encuentran publicados en diferentes notas periodísticas de diversos diarios de México, o bien en artículos de algunos portales especializados. Así por ejemplo, el portal “Universia” (2011), de la Universidad Iberoamericana informa que la Comisión Nacional de Derechos Humanos (CNDH) dio a conocer que tres de cada diez niños de primaria sufren *bullying* —maltrato psicológico, físico o verbal entre escolares—, mientras que el Instituto Nacional de Evaluación Educativa expuso en la encuesta sobre disciplina, violencia y consumo de sustancias nocivas en escuelas de educación básica que 8.8 por ciento de los estudiantes de primaria y 5.6 por ciento en la secundaria, incurrieron en actos de violencia en la escuela. Sin embargo, aclara la nota, aún no se tienen datos precisos que midan cuántos son acosados por Internet, ya que las relaciones se potencian por el uso de redes sociales y el anonimato.

En junio de 2014, el secretario de Seguridad Pública de la ciudad de México, Jesús Rodríguez Almeida, informó que en la ciudad de México hubo 28 casos de ciberacoso por día en el periodo del 3 de abril al 3 de junio. En conferencia de prensa de la cual informó el diario de circulación nacional Milenio, el funcionario destacó que en esos dos meses la dependencia a su cargo recibió mil 746 reportes, entre ellos hubo casos de acoso a menores, difamación y discriminación en redes sociales (Milenio, 2015).

Por su parte, el portal de noticias Terra destaca que, en las secundarias públicas de la Ciudad de México, dos de cada diez alumnos han usado el teléfono para grabar a sus compañeros en situaciones comprometedoras y la mitad de ellos admite haber utilizado dichas imágenes en su contra. Estos datos provienen de la Encuesta de Percepción de la Violencia en Alumnos de Primaria y Secundaria en la Ciudad de México, realizada por la Administración Federal de los Servicios Educativos de dicha Ciudad entre 13 mil estudiantes de noviembre a diciembre de 2011 (Terra, 2012).

A su vez, el portal de noticias de la Universidad Iberoamericana, Universia (2014), dio a conocer que tres de cada diez mexicanos de 11 a 17 años han sido intimidados en el mundo virtual, según el informe de la policía de Ciberdelincuencia Preventiva de la Secretaría de Seguridad Pública de la Ciudad de México. El estudio sostiene también que el incremento de actividad de los menores en Internet, sin su-

pervisión, los convierte en grupo vulnerable a padecer *ciberbullying* o *sexting*, entre otras problemáticas.

El informe apunta que 18 por ciento de estos menores, que en promedio invierten cerca de 27 horas semanales a navegar, asegura haber ingresado alguna vez a plataformas que los hicieron sentir incómodos; 42 por ciento sostiene haberse enamorado de alguien que conoció en las redes sociales sin saber su verdadera identidad, mientras que 23 por ciento de ellos intercambió contenido sexual o erótico con otros usuarios. Si bien sólo tres por ciento de los encuestados declaró haber sido víctima de ciberacoso o *sexting*, este grupo poblacional es susceptible a enfrentar estas problemáticas dado que 32.5 por ciento platica o chatea con desconocidos, 13.7 por ciento publica acerca a sus estados de ánimo o situaciones que atraviesa e incluso 6.3 por ciento comparte todas sus actividades en las redes sociales.

El portal de noticias Sinembargo (2013) publicó que un estudio de la compañía de seguridad informática *McAfee* realizado en noviembre de 2012 indicó que 47 por ciento de las adolescentes entre 12 y 16 años en México había sufrido algún tipo de agresión a través de las diversas redes sociales. Así, dos de cada tres adolescentes habían sido testigo de alguna agresión en línea, mientras que 92.6% afirmaba que la red social más usada para realizar dichos ataques es Facebook; seguida de *Twitter*, con 23.8%.

En México, además, la brecha generacional entre los nativos digitales y sus profesores se hace evidente. Lo señala un reportaje del diario de circulación nacional *La Jornada* (Herrera, 2014), que explica cómo “en la escuela Othón P. Blanco, algunos niños subían fotomontajes de una maestra al Facebook, acompañados de comentarios denigrantes y groserías”. La declarante es una profesora, quien apuntó: “sé que en las universidades aprovechan las redes y suben trabajos. Nosotros deberíamos tener capacitación, porque los niños nos ganan”.

Esa brecha digital es uno de los problemas más evidentes que fomentan el ejercicio de la violencia en la red. “La violencia en las escuelas no es novedad; la diferencia es que puede difundirse masivamente y existen mayores riesgos”, apunta el mencionado reportaje. En este sentido, padres y maestros “recorren un camino pedregoso y por momentos no lo encuentran para adaptarse a una generación conectada,

a veces distraída, con el mundo virtual, y que quizá no encuentra incentivos para engancharse a la escuela tradicional”.

“La brecha digital entre profesores y alumnos crece. Unos y otros se declaran incomprensidos y no pocas veces se culpan entre sí, o a las familias de no educarlos. La vida escolar transcurre entre osados alumnos que rompen reglas –muchas veces inexistentes por tratarse de situaciones inéditas, la resistencia cultural de profesores, poco o nada dispuestos a vincularse a las redes sociales o con escasa capacitación”.

En México, según explicó la especialista en técnicas de la comunicación al servicio social Xóchil Muñozcano, durante el Cuarto Congreso Internacional de Mercadotecnia, efectuado en mayo de 2013, “la quinta causa de muerte en los jóvenes son las redes sociales”, lo que permite ver cómo un avance tecnológico tan útil puede tener un uso destructivo. El acoso cibernético puede llegar a causar depresión y graves niveles de ansiedad en los adolescentes, lo que eventualmente puede llevar a un suicidio (Merca2.0, 2013).

Además, la Asociación Civil denominada Fundación en Movimiento, dio a conocer en noviembre de 2012 que en México se había registrado un aumento del acoso a través de las redes sociales que podría considerarse como la causa de varios suicidios y señaló los casos concretos de seis menores que tomaron esa decisión ante las burlas y presiones (Flores, 2012).

De esta forma, el estado de la cuestión se refleja también en las publicaciones de los medios de comunicación que a su vez dan cuenta de la preocupación que el problema está despertando entre las autoridades y la sociedad civil organizada.

En efecto, el ciberacoso resulta ser una nueva manifestación de violencia y aunque hasta el momento los casos concretos que se han presentado en América Latina, particularmente en México y Colombia, reflejan actitudes y manifestaciones claras que obedecen a lo que convencionalmente puede considerarse molestias, resulta importante considerar la parte “escondida” que quienes no utilizan cotidianamente las TIC tal vez no alcanzan a percibir, y que podría ser parte de un lenguaje nuevo, un juego con reglas propias establecidas por los usuarios de Internet que dan a los medios digitales un uso diferente y propio, con códigos distintos, uso que eventual-

mente puede ser peligroso, porque implica usar la tecnología “como un arma para intencionalmente apuntar y herir a otro”, como señala Aftab (2010).

Ese uso de la red social, en que los adolescentes reflejan una parte de su identidad, es producto de los juegos del lenguaje que ellos, consciente o inconscientemente siguen en sus interacciones en la red y, como se ha expresado, pueden ponerlos en riesgo continuo de sufrir violencia por parte de sus pares. En este sentido, es necesario recalcar que, aunque ellos hacen uso de una libertad de expresión inalienable, podrían también no estar conscientes de que la exposición en el gran panóptico virtual los puede convertir en blanco de violencia y que en un afán de no ser excluidos de la comunidad de la red están poniendo en peligro su integridad emocional.



Ilustración: Al Margen

Adolescentes de México y Colombia en Facebook: estudio de caso

Capítulo 4

Las reflexiones anteriormente expuestas, relacionadas con los juegos del lenguaje, la identidad virtual que los usuarios desarrollan en Internet, particularmente en Facebook, y las semejanzas de ésta con un panóptico, fueron confrontadas con un caso práctico. Para ello, se realizó un trabajo de campo que permitió analizar a algunos adolescentes y su modo de comportarse en la citada red social. Como ya se explicó, se tomó la decisión de realizar la investigación en México y Colombia, concretamente en las ciudades de Toluca y Medellín. En la siguiente parte del trabajo se expondrán las observaciones realizadas en las escuelas elegidas, durante los encuentros con los adolescentes que participaron en la investigación.

En el trabajo de campo se realizaron 27 entrevistas semiestructuradas a estudiantes hombres y mujeres de entre 12 y 15 años. En las ciudades de Toluca y Medellín fueron seleccionadas escuelas secundarias públicas para realizar la investigación de campo. Ambas instituciones coinciden en el sector de la población al que atienden, pues en las dos estudian adolescentes pertenecientes a la clase media a media baja, procedentes de barrios populares. En las dos, además, se habían presentado problemas de ciberacoso, según lo informado previamente por las autoridades educativas.

De acuerdo con la información proporcionada por las personas que fungieron como enlace para el trabajo de campo, en las dos escuelas la mayoría de los alumnos pertenecen a sectores medio y medio bajo. Asimismo, el interés y la aprobación de los representantes de las dos instituciones porque se realizara una investigación sobre uso de redes sociales, obedeció a que había sido observada una proliferación que consideraron importante del uso de éstas entre los estudiantes.

En Toluca, el trabajo de campo se efectuó entre los meses de septiembre de 2015 y junio de 2016, mientras que, en Medellín, esto ocurrió en un periodo intensivo, durante la semana del 9 al 13 de noviembre de 2015.

Asimismo, en Toluca se trabajó tomando en cuenta el Artículo 89 del Reglamento de la ley federal de protección de datos personales en posesión de los particulares, que señala que en México es necesario contar con el consentimiento de los padres o tutores de los menores de edad entrevistados (DOF, 2011). Todas las actividades de campo se llevaron a cabo contando con los permisos oficiales necesarios.

Para realizar las actividades programadas en la ciudad de Medellín, se consideró el Artículo 7 de la ley estatutaria 1581 de 2012, que señala que en el Tratamiento de datos personales se debe asegurar el respeto a los derechos prevalentes de los niños, niñas y adolescentes (Congreso de Colombia, 2012).

Antes de elegir a los adolescentes que serían entrevistados, en ambas escuelas se organizaron grupos focales que se formaron con base en una selección previa llevada a cabo por los profesores, que, de acuerdo con lo que observaban cotidianamente, eligieron a diez alumnos por grado, los que consideraron que podrían tener más apertura para responder y que utilizaban las redes sociales, esto con el fin de realizar una plática grupal previa. En ese encuentro, se pidió a los participantes que contaran sus experiencias con Internet, que hablaran acerca de su participación en redes sociales, que dijeran si emplean Facebook, etc.

En ambas instituciones los participantes en el grupo focal admitieron ser asiduos usuarios de las redes sociales, especialmente de Facebook, que consideraron parte de su vida cotidiana. Curiosamente, en los dos casos los adolescentes mostraron abiertamente su rechazo hacia la red social *Twitter*, que consideraron “aburrida”. También reconocieron que el uso de Internet y las redes sociales tiene algunos peligros potenciales. En este sentido, hablaron de la posibilidad de ser contactados por personas adultas y engañados por éstas, lo que estimaron que implica un riesgo importante de ser víctimas de secuestro o de trata de personas, sin embargo, no consideraron factible la posibilidad de ser acosados por personas de su edad y mucho menos conocidas.

Tras la realización de los encuentros con los grupos focales, (tres en Toluca, correspondientes a cada grado de la educación secundaria y por razones de tiempo uno con estudiantes de séptimo a noveno grado en Medellín) se solicitó al entrevistado participar voluntariamente en las entrevistas en profundidad. Los adolescentes que accedieron fueron entrevistados en un espacio asignado y acondicionado para hacerlo. En Toluca, se dispuso de una sala de cómputo en cual las y los entrevistados pudieron hacer uso de un equipo, lo que favoreció, por una parte, a romper el hielo, y por otra, a que los adolescentes mostraran sus propios perfiles de Facebook y fuera posible agregarlos para conocer directamente el modo en que se comportan en la red social.

En Medellín fue posible realizar las entrevistas en un ángulo apartado de la biblioteca del Instituto, donde se dispuso de dos computadoras portátiles en las que los adolescentes tuvieron acceso a Internet y mostraron también sus perfiles de Facebook.

Por tratarse de entrevistas semiestructuradas, se elaboró una guía que se empleó como tal, es decir, como una orientación para dar un “hilo” a la conversación. Sin embargo, las preguntas fueron cambiando de acuerdo con el desarrollo del encuentro con cada entrevistado. El objetivo de las entrevistas fue detectar si los adolescentes participan en Facebook como forma de vida empleando juegos del lenguaje, si para participar entienden y comparten las reglas de tales juegos, y si eligen una manera de presentarse ante el resto de los usuarios, es decir, si tienen una identidad virtual.

Las entrevistas se realizaron bajo la siguiente guía:

a) Motivos por los que el/la adolescente utiliza Facebook

Las respuestas permitieron saber los motivos por los cuales la persona entrevistada hace uso de la red social, el tiempo que le dedica y la importancia que tiene para ella utilizarla.

-¿Desde hace cuánto tiempo estás en Facebook?

-¿Por qué entraste a la red social?

-¿Cuántas veces te conectas durante el día?

-¿Cuántas horas del día dedicas a interactuar en Facebook?

b) Habilidades

Las siguientes son las preguntas realizadas para saber si las personas entrevistadas tienen habilidades para usar las TIC

-¿Desde cuándo utilizas la computadora, la *laptop*, la *tablet* y/o el teléfono inteligente?

-¿Cuál de esos medios utilizas con mayor frecuencia?

-¿Cómo aprendiste a utilizarlos? ¿Te enseñaron en la escuela? ¿En tu casa? ¿Aprendiste de algún adulto? ¿Aprendiste solo?

-¿Abriste solo tu perfil de Facebook o te ayudó algún amigo o un familiar adulto o de tu edad?

c) Intencionalidad

El siguiente conjunto de preguntas semiestructuradas ayudó a que la persona mostrara si en sus interacciones con sus pares en Facebook hay intencionalidad —positiva o negativa— al compartir contenidos.

-¿Qué “posteos”? ¿Se lo dedicas a alguien?

-¿Qué piensas cuando alguien comenta algo que “posteaste”?

-¿Los comentarios tuyos o de tus contactos los hacen con palabras? ¿Hay palabras en especial que signifiquen aprobación o desacuerdo?

-¿Puedes darme algún ejemplo de lo anterior?

-¿Hay imágenes para decir que algo te gusta o te molesta?

-¿Qué piensas cuando alguien le da “me gusta” a algo que posteaste?

-¿Qué piensas cuando alguien critica un contenido que posteaste?

-¿Comentas lo que postean los demás?

-¿Por qué los comentas?

-¿Para qué utilizas el Facebook? ¿Más allá de comunicar, para qué te sirve?

d) Identidad

-¿Qué muestras de ti a tus contactos en Facebook?

- ¿Seleccionas poses o preparas escenarios para tomarte las fotos que compartes?
- ¿Conoces en persona a tus contactos?
- ¿Pertenece a tu grupo, a tu familia, a los lugares que frecuentas?
- ¿Tienes contactos que son mayores que tú? ¿De qué edad? ¿Cómo entraste en contacto con ellos?
- ¿Cómo te relacionas con ellos?
- ¿Tienes algún perfil en el que no utilices tu verdadero nombre?
- ¿Tus amigos tienen otros perfiles que utilizan para alguna actividad en particular? ¿Para qué los usan?
- ¿El anonimato te da seguridad? ¿Porque puedes hacer lo que quieras o porque te sientes protegido?

e) Lenguaje

- ¿Qué expresiones utilizas para decir que estás triste?
- ¿Qué estas contento, enojado, que no te importa?
- ¿Notas alguna diferencia en tu manera de expresarte en Facebook respecto al modo en que lo haces personalmente?
- ¿Usas más imágenes que palabras cuando estás en la red social?
- ¿Te expresas diferente para hacerte entender en Facebook?
- ¿Has tenido que aprender nuevas frases o formas de escribir o de expresarte para comunicarte en Facebook? ¿Por qué?

f) Ciberacoso

Las siguientes preguntas se relacionan directamente con conductas violentas desarrolladas en la forma de vida de la red son:

- ¿Alguna vez te han insultado o has insultado en la red?
- ¿Te has sentido excluido o te han excluido en Facebook?
- ¿Te han ridiculizado o has ridiculizado a alguien?

-¿Has sabido que corran rumores sobre ti o has hecho correr rumores sobre alguien?

-¿Alguna vez alguien se ha hecho pasar por ti?Suplantación

-¿Te han robado y/o difundido tu contraseña o tú has robado y/o difundido la de alguien?

-¿Has difundido la imagen de alguien sin autorización o alguien ha difundido la tuya?

Durante las entrevistas, fue posible conversar con los adolescentes en su entorno escolar, y crear un ambiente de confianza, dado que en la charla no estuvieron presentes los profesores, quienes solamente intervinieron solicitando la participación de los estudiantes. Esto fue evidente porque, cada vez que un profesor se acercaba tanto a los grupos focales como a las entrevistas, los adolescentes cambiaban actitud y se mostraban más serios y menos dispuestos a contestar.

Los entrevistados prestaron atención hacia las preguntas, pero las respuestas más abiertas se dieron cuando pudieron mostrar, en una computadora, su propio perfil de Facebook, al que, además, dieron acceso sin reparos y, además, permitieron que la entrevistadora los agregara a la lista de contactos.

Respecto a la importancia que los adolescentes dan al ciberacoso, es digno de destacar que, durante las entrevistas, consideraron como el principal riesgo del uso de las redes sociales ser potenciales víctimas de *grooming*, término que obviamente no conocen, pero identifican, y que como se recordará, se refiere al conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para ganarse la confianza del menor de edad a través de Internet con el fin último de obtener concesiones de índole sexual (Velázquez, 2012).

Los adolescentes, de acuerdo con sus propias afirmaciones, (vale la pena señalar que todos los entrevistados sin excepción lo mencionaron) consideran estar preparados para protegerse de este tipo de violencia en la red, que han conocido a través de la difusión de algunos casos en la televisión. Según ellos, es suficiente poner atención en no agregar a desconocidos a su lista de contactos o bien no responder a mensajes privados de personas que no están en la mencionada lista.

Sin embargo, los entrevistados creen que el *grooming* es la única forma de ciberacoso posible, es decir, no consideran que sus propios pares puedan ejercer sobre ellos violencia *online*, no piensan que ellos mismos podrían violentar a otros muchachos y tampoco señalan haber presenciado episodios de ciberacoso, pero, sobre todo, no ven como una forma de violencia los insultos y los comentarios negativos, sino que piensan que son solamente “bromas pesadas”.

A pesar de ello, hay un punto importante en el cual la repetición ocurre, además de que se dan la intencionalidad y el desequilibrio de poder. Se trata de las llamadas páginas de “carteleo”, cuya existencia fue no solamente reportada, sino confirmada y mostrada por los adolescentes colombianos entrevistados. Estas páginas de Facebook denominadas “de carteleo”, son creadas en forma anónima —según reportan ellos mismos, principalmente por mujeres— en las que se exhibe y/o insulta sobre todo a las adolescentes, utilizando sus fotografías tomadas sin autorización de sus perfiles de la red social.

Las páginas de “carteleo” tienen dos objetivos principales, según lo relatado por las y los adolescentes. Uno, en sentido “positivo”, permite a los participantes calificar a quienes creen que tienen mayor atractivo físico. El otro, en sentido “negativo”, exhibe principalmente a las mujeres, ya sea comparándolas con otras, con el fin de que la menos agraciada resulte ofendida, o bien mostrando fotografías individuales de las chicas para que quienes las observan puedan insultarlas, principalmente por el modo en que visten.

En todo caso, estas páginas se alimentan de los contenidos de los perfiles de los usuarios de Facebook, es decir, a partir de los mensajes que los propios adolescentes publican y que tienen que ver con su identidad, se pueden convertir en objeto de elogio, comparación o crítica. Además, la existencia de estas páginas demuestra que los usuarios adolescentes cumplen cabalmente con la dinámica del panóptico, pues son vigilantes de sus pares y si consideran que algo en ellos no es adecuado, los hacen objeto de un castigo público.

Cabe señalar que, por ejemplo, en la institución educativa colombiana donde se realizó la investigación de campo, los profesores detectaron una página de “carteleo” y lograron su cierre, aunque en un acto de complicidad, las y los alumnos del plantel

nunca mencionaron, aun sabiéndolo, quién o quiénes la habían abierto y habían tomado indebidamente las imágenes de otras personas para exhibirlas.

Las páginas de “carteleo”, sin embargo, de acuerdo con las categorías que se han explicado anteriormente, no son precisamente ejemplos de ciberacoso en toda forma, sino que, más bien, corresponden a las llamadas “molestias en la red”.

Posteriormente nos ocuparemos de analizar los perfiles elegidos, sin embargo, es preciso señalar que, en éstos, los adolescentes muestran sus preferencias y estados de ánimo. Lo hacen utilizando imágenes que no parecen casuales, sino resultado de un código común que aun inconscientemente conocen y que les hace mostrar determinados elementos. Aunque en las entrevistas en profundidad los adolescentes manifestaron no planificar el modo en que se fotografían, en esa realidad virtual las imágenes tienen una carga simbólica que no pasa desapercibida y no parece ser producto de la casualidad, como tampoco es casual el uso constante de emoticonos.

De igual manera, los pensamientos que comparten y las preferencias que manifiestan dan cuenta de juegos del lenguaje específicos que pertenecen a esa nueva forma de vida que han adoptado y que muestra no solamente quiénes son, sino también una potencial vulnerabilidad, entendida como “la exposición a contingencias y tensión, y la dificultad para afrontarlas” (Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo, 2006).

De acuerdo con la revisión a los perfiles de Facebook, que luego serán analizados con más profundidad, los adolescentes están expuestos a las dos partes de la vulnerabilidad, es decir, a la “parte externa, de los riesgos, convulsiones y presión a la cual está sujeto un individuo o familia” y a la parte interna, “que es la indefensión, esto es, una falta de medios para afrontar la situación sin pérdidas perjudiciales” (Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo, 2006).

Los perfiles de Facebook de los entrevistados muestran, a primera vista, a adolescentes vulnerables expuestos a “tres tipos de riesgos: el riesgo de exposición a las crisis o convulsiones; el riesgo de una falta de capacidad para afrontarlas; y el riesgo de sufrir consecuencias graves a causa de ellas, así como de una recuperación lenta o limitada” (Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo, 2006).

Es preciso aclarar, respecto al análisis de perfiles realizado, que dado que se trata de menores de edad, se hace necesario mantener el respeto a su privacidad, por lo que fue necesario editar las imágenes y evitar mostrar cualquier contenido que pudiera revelar de quién se trataba.

4.1 Resultados de las entrevistas y análisis de los perfiles Facebook

Queda claro que, para los fines de esta investigación, la información que resulta más valiosa es la que pudo recogerse en los perfiles Facebook de los entrevistados, en los cuales se puede observar la interacción de ellos en la red social, y con ello, la existencia de una identidad virtual, el desarrollo de juegos del lenguaje y con ello, la evidencia de una forma de vida.

En total, se realizaron 27 entrevistas en profundidad y luego de éstas, los entrevistados fueron agregados con su consentimiento como contactos de un perfil creado ex profeso para la presente investigación.

Los perfiles corresponden a adolescentes entre 11 y 15 años de las ciudades de Medellín, Colombia y Toluca, México. La investigación se llevó a cabo en los meses de noviembre de 2015 en Medellín y entre septiembre de 2015 y junio de 2016 en Toluca.

De los 27 perfiles, fue seleccionado aleatoriamente uno de cada país, con el fin de analizarlos y así obtener un panorama acerca de la identidad virtual y los juegos del lenguaje empleados por los adolescentes objeto de estudio, así como estimar las posibilidades de sufrir ciberacoso o incluso de ejercerlo, a partir de los contenidos que comparten en la red social.

Para proteger la identidad de los entrevistados, que son todos menores de edad, se cambiaron sus nombres y las imágenes tomadas de sus perfiles fueron modificadas para que no se puedan distinguir sus rasgos.

El primer aspecto que se tomó en cuenta para realizar el análisis fue el modo en que los usuarios de Facebook llenan los datos que la red social solicita durante la inscripción. Estos datos pueden ser visibles para el resto de los usuarios, aunque no se pertenezca a su lista de contactos. Es importante recalcar que se está hablando de un

primer acercamiento, es decir, que una persona que busca en la red social a otra sin haberla agregado a sus contactos podrá ver esa información, porque está disponible para todos. Esto es que, considerando que al momento de registrarse los usuarios deben proporcionar ciertos datos, la sección de información permite ver lo que los usuarios “le dicen” sobre sí mismos a Facebook y cómo empiezan a seguir lo que, como ya se dijo, son reglas de los juegos del lenguaje que establece la propia red social.

Los datos considerados son la información proporcionada por los sujetos desde la fecha en que abrieron su perfil, hasta el 20 de agosto de 2016, que, como ya se mencionó, será considerada la fecha de corte.

Para efectos de la investigación, el primer sujeto será llamado “Teresa”. Se trata de una mujer de 14 años, de Medellín.

Teresa formó parte del grupo focal que se organizó en el Instituto. Durante ese primer encuentro, la adolescente no se mostró muy participativa, se mantuvo todo el tiempo al lado de otras dos adolescentes, con quienes hablaba y hacía comentarios que no compartía con el resto de los presentes. Luego, tras acceder a ser entrevistada, la adolescente, estudiante de noveno grado, dijo que había creado sola su perfil de Facebook, y que utiliza la red social “para hablar con gente, para subir mis fotos” y aclaró que cuando comentan las fotografías que publica se siente “normal”. Vale aclarar que, de acuerdo con lo observado en Colombia, el término “normal” se emplea constantemente para señalar un asunto que no consideran trascendente y/o no les causa asombro o conflicto alguno. Además, Teresa aseguró que, si le quitaran la posibilidad de acceder a la red social, no tendría problema: “Sin Facebook, normal, pero sin *what’s...* ahí si no. *What’sapp* es lo mejor”. La adolescente miraba constantemente su teléfono, que, además, tenía la carátula rota. Al preguntarle el motivo, respondió que su novio había estrellado el teléfono contra el piso “en un arranque de celos”. Agregó que a ella le parecía “normal” que se dieran esas diferencias y que su novio manifestara así su desacuerdo con el hecho de que ella tuviera “muchos amigos” en la red social o en *What’sapp*.

La adolescente colombiana no se mostró muy abierta a responder a las preguntas de la entrevista preparada. Más bien la conversación tomó un giro cuando pudo hablar de su novio. Reconoció que no era agradable que sintiera celos, pero dijo que

su relación había sido “fuerte” desde el principio y que él sabía bien que cuando ella publicaba sus fotografías en Facebook muchos hombres las comentaban.

Vale la pena mencionar que la entrevista con Teresa se realizó en dos momentos, dado que, al inicio, una de las profesoras interrumpió el primer encuentro señalando que la adolescente tenía que presentarse en la dirección, pues habían descubierto que tenía marihuana en su poder. Todo indicaba que sería suspendida como represalia, sin embargo, al día siguiente se presentó nuevamente en la escuela y fue ella quien solicitó continuar la entrevista. No fue posible averiguar qué ocurrió para que Teresa no fuera sancionada.

Así, en la segunda parte habló un poco más sobre sí misma. Dijo que el incidente había sido aclarado, que su madre había hablado con el director del Instituto y que ella seguiría asistiendo normalmente a la escuela. Sin embargo, aceptó que en ocasiones consume marihuana y luego contó que es la mayor de tres hermanas, que su madre es soltera y en su casa, ubicada en un barrio popular cercano al Instituto, viven ella, una de sus hermanas, una amiga de su madre y su madre. La adolescente narró que una de sus hermanas, la de en medio, fue secuestrada cuando jugaba con ella. “Se la llevaron enfrente de mí, me la quitaron, yo tenía diez años y mi hermanita ocho. Yo no pude hacer nada y siempre me voy a sentir culpable por eso”.

También dijo que no cree tener algún talento en particular, que le gustaría en el futuro hacer algo para ayudar a la gente, sobre todo a los niños, porque cuando los ve recuerda mucho a su hermanita perdida, pero dejó claro que no le gusta estudiar, que no se considera capaz para hacerlo, no sabe si seguirá estudiando al terminar la secundaria, y no sabría cómo alcanzar sus objetivos. Agregó que le gusta hablar con muchas personas y por eso tiene en su perfil tantos contactos, aunque no los conozca personalmente (está casi al máximo del número permitido por la red social, que son cinco mil para una página personal). En el caso de que alguien haga comentarios que a ella no le agraden o la ofendan, dice, elimina el contenido, pero “si es muy grosero, elimino a la persona”.

Como se puede apreciar, la entrevista con Teresa se enfocó hacia el plano personal, y la charla permitió dar un contexto a lo que luego pudo observarse en el perfil Facebook de la adolescente, dado que, además, conversando con las profesoras,

fue posible saber que ella vive una situación complicada porque su madre, de quien se sospecha se dedica a vender droga, tiene una relación amorosa con una mujer, a quien llevó a vivir con sus hijas, situación que, a decir de una de las profesoras, ha afectado visiblemente la conducta de la adolescente, que ha mostrado cada vez más señales de rebeldía, entre las cuales, la más importante fue, precisamente, haber llevado marihuana a la escuela, no se sabe si para venderla o para consumirla.

Así, se puede ver cómo en su perfil de la red social, ella no proporciona toda la información de registro que le pide Facebook. Se limita a decir que trabaja “en mi casa durmiendo y en la calle”. Sin embargo, durante el desarrollo de la investigación, hizo algunos cambios, por ejemplo, dio a conocer una fecha de nacimiento diferente, que es falsa, pues señala que nació en 1994 (hace 24 años) y que está casada, aunque no señala con quién, mientras que originalmente había informado sobre su fecha de nacimiento exacta y no llenó el dato referente a su situación sentimental. No tiene familiares registrados como contactos. Ha subido 15 álbumes. Tiene 121 fotografías de perfil y 20 de portada. Ha subido 143 fotos con el teléfono. Tiene seis videos. Tiene 332 fotografías posteadas por ella misma. La primera imagen fue posteada en febrero de 2015. Tiene 31 fotografías en las que ha sido etiquetada por otros. Tiene 4921 amigos, es decir, está a punto de llegar al límite máximo de 5000 contactos permitidos para una página personal de Facebook.

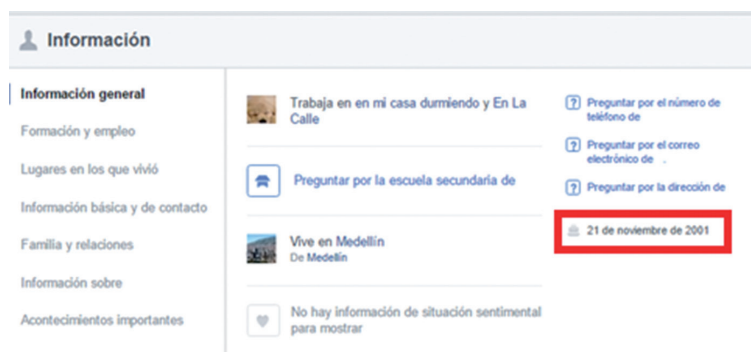


Figura 30: El perfil de Teresa en una captura de pantalla hecha al inicio de la investigación. En rojo, su fecha de nacimiento real.

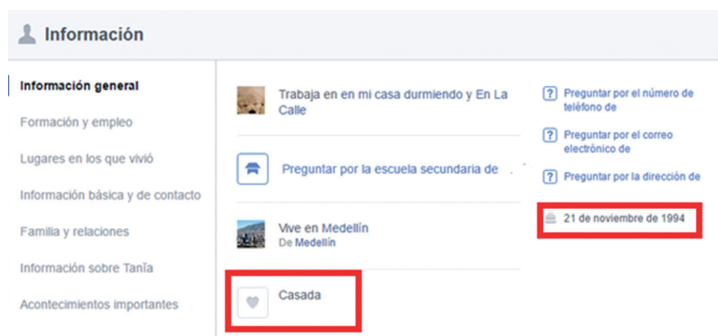


Figura 31: El perfil de Teresa en un segundo momento de la investigación. En rojo se marcan las modificaciones a éste.

Hay una interacción con el mundo real que es mostrada en Facebook a través de las imágenes. Teresa tiene 31 fotografías en las que ha sido etiquetada por otros usuarios, es decir, 9.32 por ciento de las imágenes que comparte corresponden actividades en las que ha participado con otras personas, mientras que el resto son fotografías que ella misma presenta a la comunidad de la red social Facebook.

Dichas imágenes dejan ver una adolescente que en la vida real interactúa con otras personas de su edad, pero también muestran una situación particular: la tendencia de Teresa a buscar ser notada entre el resto de sus compañeros. Una fotografía en especial lo muestra. Se trata de una imagen en la que aparece junto a otros nueve estudiantes, seis hombres y tres mujeres, en la cual ella se distingue por la vestimenta, pues, aunque porta el uniforme de la escuela, es la única que usa falda y lleva unas calcetas que le cubren la rodilla. En la fotografía la adolescente está posando en modo distinto al resto de los sujetos que aparecen, y esa pose se acerca mucho a la imagen de una “Lolita”. El término, aceptado por la RAE (2016), se refiere a una “adolescente seductora y provocativa”, y tiene su origen en la obra homónima, escrita por Vladimir Nabokov, publicada en 1955, que narra la relación sexual entre un hombre mayor y su hijastra.

También es notorio el modo en que Teresa viste el uniforme. La imagen de la colegiala procax, muy similar a la que muestra la adolescente, ha sido explotada, por ejemplo, en el video de 1998 de la canción “Baby one more time”, interpretada por

la estadounidense Britney Spears, donde ella, entonces adolescente, aparece bailando con un uniforme escolar, (figura 32) usando las calcetas justo en el modo en que Teresa lo hace en la fotografía citada (figura 33).



Figura 32: La imagen de colegiala sexy propuesta en 1998 por Britney Spears.

Fuente: Pinterest (2016).



Figura 33: Teresa resalta entre sus compañeros de escuela por su atuendo y su pose.

Sin embargo, esta forma de distinguirse de los demás que se observa en la imagen, no corresponde a la realidad cotidiana. Es probable que la fotografía haya sido

tomada en un momento especial de convivencia entre los alumnos, pues, paradójicamente, en el trabajo de campo, pudo observarse cómo Teresa, aparte del incidente con la marihuana citado anteriormente, es una adolescente más en la escuela, que se comporta como el resto de sus compañeros y no tiene una conducta particular que pueda definirla como una mujer especialmente seductora. Tampoco es más alegre o más despierta que el resto de sus compañeras. El comportamiento observado en ella cabe dentro del promedio de los estudiantes del Instituto donde se realizó la investigación, e incluso podría decirse que mantiene un bajo perfil.

Así, se puede notar que las acciones que Teresa efectúa dentro de su vida cotidiana son como las de cualquier estudiante, aunque al parecer, en cuanto nota que hay una cámara fotográfica, asume comportamientos diferentes e incluso busca la manera de hacer que cualquier acción común tenga una carga erótica considerable. Este, en efecto, podría ser el principio de la creación de una identidad virtual en la que la adolescente parece tomar una parte de sí misma que le gusta amplificar y mostrar a sus casi cinco mil seguidores. En efecto, las fotografías que publica, como se verá, corresponden a momentos de su vida cotidiana, pero la escuela es un escenario que no elige prioritariamente para fotografiarse, tal vez porque se trata de uno de los aspectos formales de su vida.

Así, llaman la atención tres imágenes que no corresponden al contexto escolar, en las que se relaciona con otra adolescente, que será llamada Lorena. El 22 de enero de 2016, la misma Teresa etiquetó a Lorena en una fotografía donde ambas aparecen en la misma pose, con la mano en la cintura y la pierna derecha flexionada. La diferencia es el atuendo, pues una lleva ropa deportiva, mientras que la otra adolescente viste un *top* blanco muy escotado, que además deja ver su ombligo, y unos jeans rotos. En la imagen, que alcanzó 325 “me gusta” aparece el emoticono de una carita que en lugar de ojos tiene dos corazones. En la dedicatoria de la etiqueta, Teresa escribe un mensaje cuyo inicio definitivamente no se entiende: “Uno mun lindo carajo jaj sos hermosa te adoro dtb”. La respuesta de Lorena aparece en los comentarios: “Mamasita fue lindo conocerte” —y aparece el emoticono de un corazón—.



Figura 34: Primera fotografía de Teresa y Lorena.

Meses después, el 30 de marzo de 2016, Teresa fue etiquetada por Lorena en una imagen en la que ambas aparecen en bikini y se muestran abiertamente provocativas, rozando sus muslos, tocando sus manos y mirando retadoras a la cámara. La imagen tiene un total de 573 “me gusta”, incluyendo el de la propia Teresa. Llama particularmente la atención el mensaje que le dedica la adolescente que postea la foto: “Solo risas a tu lado —emoticono de una hoja— TE AMOO —emoticono de una cara que en lugar de ojos tiene dos corazones—. Gran día. —emoticono de un diablito, emoticono de un beso, emoticono de una mano saludando, emoticono de música—.

Y aquí cabe una observación respecto a uno de los emoticonos utilizados: la hoja. En realidad, oficialmente se trata de una hoja transportada por el viento, sin embargo, hay un dato que se debe considerar. Durante la entrevista, Teresa confesó que le gusta fumar marihuana, así que no resultaría extraño que el juego del lenguaje utilizado por su amiga haga referencia a esto cuando habla de “solo risas a tu lado”.



Figura 35: Dedicatoria del post en que aparece Teresa.

Puede notarse cómo las adolescentes preparan el escenario y es posible que hayan elegido publicar una toma que consideraran la mejor para ser publicada. La fotografía es explícita. En ella se observa claramente la intención de provocar a través de una imagen decididamente sáfica que despierta comentarios como “qué belleza” o “uff, qué ricas”, este último posteadado por un joven que, de acuerdo con los datos de su perfil, radica en Cali, Colombia, y no en Medellín, como Teresa y su amiga (figura 36)



Figura 36: Comentarios al post donde Teresa fue etiquetada.

La tercera imagen donde aparecen Teresa y Lorena, esta sí capturada en el contexto escolar y con ellas vistiendo sus uniformes, permite apreciar con más claridad cómo al tomarse fotografías, ambas juegan a provocar a los receptores. En la gráfica, Lorena se dirige a Teresa diciéndole: “perrita, te amo”. El concepto “perra” en Colombia y en algunos otros países latinoamericanos, se refiere a una mujer que tiene relaciones sexuales con varios hombres. El hecho que su amiga se dirija a ella con ese término es en sí mismo significativo, pero más lo es observar la imagen. En ésta, que fue tomada en las instalaciones de la escuela, ambas están maquilladas, portan el uniforme y miran hacia la cámara con aire retador. Sus rodillas se rozan y sus brazos también. En esencia, las adolescentes muestran a los receptores una imagen sutilmente provocativa. La fotografía es completada con un “te amoo” (sic) y cuatro emoticonos: una carita que en el lugar de los ojos muestra corazones, dos muñecas y

un corazón rosa atravesado por una flecha. La foto tiene 235 “me gusta”, incluyendo el de la propia Teresa, y un solo comentario: “T.. amor”, posteoado por un adolescente que en su foto de perfil aparece sin camisa.



Figura 37: Tercera fotografía de Teresa y Lorena.

Haciendo una revisión rápida del perfil de Lorena, se observa que es una adolescente de 15 años, pues reporta a Facebook haber nacido en 1999.

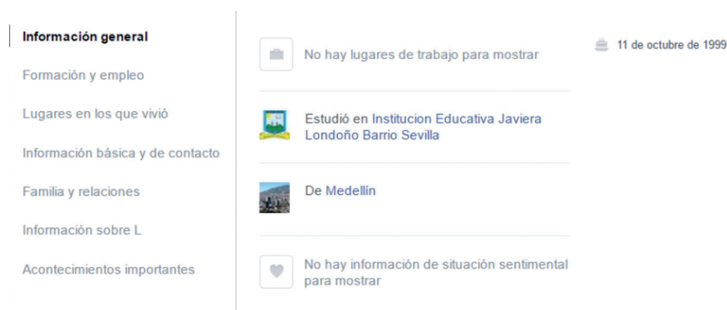


Figura 38: Perfil de Lorena.

Las fotografías que postea son muy similares a las de Teresa. En ellas muestra su cuerpo, incluso en bikini o con ropa que la hace lucir mayor. Todo indica que una de las reglas de los juegos del lenguaje de estos adolescentes es publicar fotografías que tengan que ver más con momentos ajenos al ambiente escolar, que retraten una faceta divertida de su vida, a diferencia de lo que, en una revisión rápida a perfiles de personas de mayor edad se pudo observar, cuando estas últimas comparten contenidos más ligados al trabajo o a la familia.

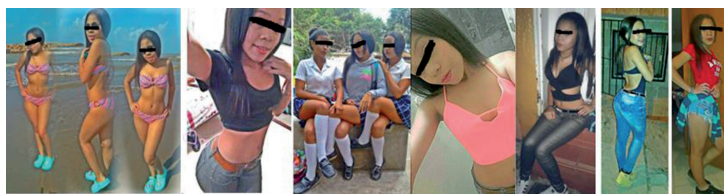


Figura 39: Algunas fotografías de Lorena.

Regresando a Teresa, en total, incluyendo las imágenes con Lorena, aparece en 21 fotografías más en las que fue etiquetada por otras amigas, y en esas gráficas también muestra una cierta ambigüedad sexual, siempre en pose y sin perder la imagen de “Lolita” que ya se mencionó, y que todo parece indicar que es el fundamento de su identidad virtual.



Figura 40: Fotografías etiquetadas por amigas de Teresa.

Entre las fotografías en las que Teresa fue etiquetada también destacan dos, publicadas con una semana de diferencia por uno de sus contactos cuyo nombre en Facebook es “Faritas de Medellín” y que al parecer se dedica a recopilar y postear fotografías de adolescentes. En efecto, el término “fara”, en jerga colombiana, se refiere a adolescentes a las que les gusta la “farándula” y coleccionan “me gusta” en la red social Facebook. El usuario que pone a disposición de sus contactos las fotografías de ella, postea también imágenes de otras adolescentes de la ciudad de Medellín. Así, además de los 4905 amigos de Teresa, otros 2670 pueden mirarla a través de su contacto. Las imágenes de la adolescente que subió su contacto son muy similares. En ambas aparece vestida con pantalones cortos y de espaldas. Los comentarios hacia

su imagen no son precisamente refinados y provienen de hombres evidentemente mayores que ella.

Es importante señalar que el tipo de fotografías de Teresa que muestra su contacto “Faritas de Medellín” es el mismo estilo de imágenes que más adelante se observará que sube ella misma. Se trata de gráficas en las que se destaca el trasero de la adolescente, y precisamente algunos de los comentarios a las fotos hacen referencia a ese atributo físico, evidenciado continuamente, aunque en este caso, las fotografías no son *selfies*, sino que, al parecer, fueron tomadas por su contacto.



Figura 41: Foto del perfil de Facebook de Teresa.

Los comentarios que dejan los usuarios elogian a la joven. Juan Jesús Ayala le dice “ke guapa nueva amiga”. Se trata de un hombre cuya edad no aparece en su perfil de Facebook, pero sí su estado civil: casado desde el 30 de diciembre de 2013, lo que evidencia que es mayor que Teresa.

Bryan Olarte Sepúlveda, por su parte, le dice: “Q Mmaxita eres Bb”. En su perfil, el usuario reporta haber nacido el 23 de enero de 1993 y haber estudiado en la Universidad de Antioquia. Además, afirma trabajar en la empresa Facebook como diseñador desde su fecha de nacimiento, lo que permite apreciar que muy probablemente los datos de su perfil no son auténticos.



Figura 42: Comentaristas de la fotografía de Teresa.

José Pérez comenta la fotografía: “eres una muñeca preciosa”. En su perfil, el comentarista no reporta información, excepto que se ubica en Barranquilla, Colombia. Al observar la fotografía de perfil de este usuario, se puede advertir que además de que no se distinguen sus facciones porque se deja crecer la barba, alteró la imagen para que no se puedan ver sus ojos y no sea posible identificarlo. Sin embargo, se nota que es una persona mayor que Teresa.



Figura 43: Comentaristas de la fotografía de Teresa.



Figura 44: Comentaristas de la fotografía de Teresa.

Alan Santiago Arango es otro de los comentaristas de la fotografía de Teresa pos-teada en el perfil de su contacto “Faritas de Medellín”. La frase que postea es: “Pura vida bb rica mami?”. En su perfil no da a conocer ninguna información, al menos no es posible encontrar datos para quien no es su contacto en la red social Facebook, aunque tiene una fotografía donde se puede ver un joven solitario de espaldas, viendo hacia el mar, con la frase “Dicen que yo no demuestro mis sentimientos pero estoy lleno de ellos sufro en silencio, amo con miradas y hablo por sonrisas”.



Figura 45: Comentarista de la fotografía de Teresa.

Cristian Ramírez, quien a su nombre agrega la frase “TE kiero” es otro de los comentaristas de la fotografía en cuestión. “Mamaxota hermosa”, le dice. En el perfil de este usuario no aparece su edad, sin embargo, llama la atención la foto de la biografía, en la que aparece acostado en el suelo, apuntando con un arma hacia la

cámara, mientras que detrás de él se aprecia la figura de otra persona, probablemente joven, de espaldas, en el quicio de una puerta entreabierta, como si estuviera vigilando el exterior. Su foto de perfil lo muestra recostado en lo que parece ser una cama, sin camisa y con la misma gorra con la que aparece en la fotografía donde está armado.

De los usuarios que comentan la foto de Teresa, solamente Bryan y Cristian son sus amigos en la red social Facebook.



Figura 46: Fotografías de perfil de Cristian Ramírez.

La segunda fotografía postada por “Faritas de Medellín” muestra a Teresa también de espaldas, con pantalones cortos y un *top*. Destaca de nuevo el trasero de la adolescente.

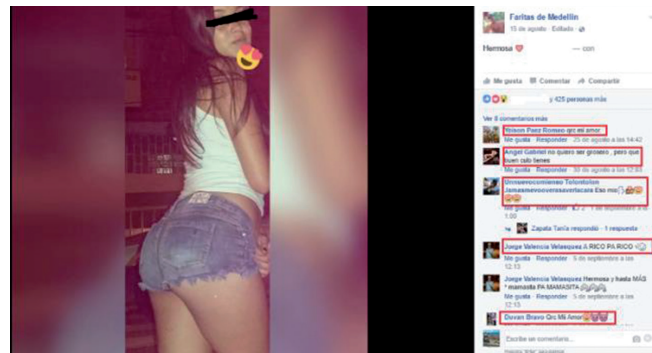


Figura 47: Fotografía del perfil de Facebook de Faritas de Medellín.

Los comentaristas de esta segunda fotografía expresan ideas como “no quiero ser grosero, pero qué buen culo tienes”. Ángel Gabriel, el autor de la frase, se autotombra en su perfil “Ángel de tu pecado”, declara que vive en Santiago de Chile, que es modelo y como fecha de nacimiento registra el 24 de abril de 1992, es decir, tiene 24 años, diez más que Teresa.



Figura 48: Fotografías del perfil de Facebook de Ángel Gabriel.

Por su parte, Yelson Paez Romeo, quien dice a Teresa “qué rico mi amor”, no tiene mucha información en su perfil, sin embargo, la imagen que exhibe para caracterizarse, muestra los rostros cercanos de dos mujeres, una besando a la otra en la mejilla, con los rostros sucios de algo que no se distingue bien si es lodo o si tiene alguna referencia escatológica.



Figura 49: Perfil de Facebook de Yelson Paez.

Por su parte, otro contacto de la adolescente, que en Facebook se aut nombra “unnuevocomienso Tolontolón jamasmevooverasaverlacara” comenta la fotografía diciendo: “eso mío” y agrega los emoticonos de saludo (una mano), una pareja unida por un corazón y tres caritas que en lugar de ojos tienen corazones. Al comentario, ella responde “Te R-Amoooo” y el emoticono de la mano, para responder al saludo y tres caritas con corazones en lugar de ojos.

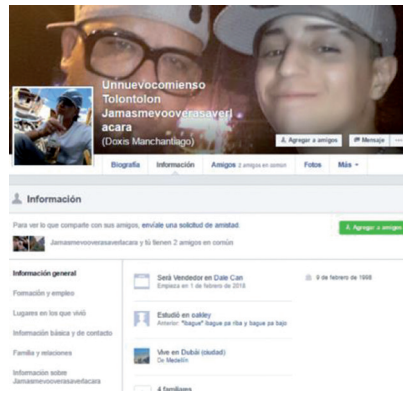


Figura 50: Contacto de Teresa en Facebook.

Otro de los comentaristas, Jorge Valencia Velázquez, señala “a rico pa rico” con el emoticono que se utiliza para saborear algo. Luego agrega otro comentario: “hermosa y hasta más. Mamasita pa mamasisita” acompañado de emoticonos de delfines. El comentarista no precisa datos sobre su edad, o al menos éstos no están disponibles para quien no lo tiene como contacto, pero la fotografía deja ver que se trata de una persona mayor que Teresa.



Figura 51: Perfil de Facebook de Jorge Valencia.

Duvan Bravo comentó: “Qrc mii amor” (Qué rico, mi amor), agregando el emoticono de la cara con corazones en el lugar de los ojos y dos diablitos. Este usuario radica en Cauca, Antioquia, es decir, una ciudad diferente a donde vive la adolescente. Afirma tener 18 años y en su perfil puede observarse que muchos de sus contactos son mujeres cuyas fotos de perfil las muestran con poca ropa.



Figura 52: Perfil de Facebook de Duven Bravo.

Como ya se mencionó, hasta la fecha de corte, 20 de agosto de 2016, y desde el 17 de febrero de 2015, cuando creó la cuenta, Teresa había postado 339 fotografías tomadas por ella misma. Considerando el total de 615 días dividido entre el número de imágenes, ella pone a disposición de sus contactos de Facebook un promedio de 1.81 imágenes diarias, lo que representa una actividad considerable en la red social y, además, implica que la adolescente se conecta a ésta continuamente, por lo que podría presumirse que utiliza con frecuencia el teléfono móvil.

En efecto, durante la entrevista fue posible observar que ella hace uso constante de su teléfono inteligente. Uno de los aspectos más destacables de la entrevista tiene que ver con que, al ver rápidamente el perfil de la adolescente, se le preguntó si las fotografías que publica no causan comentarios que a ella le puedan molestar. Ella respondió que cuando eso ocurre, en el caso de que alguien le diga algo que no le agrade, le dice: “usted a mí me va a respetar, porque yo soy una niña, ¿me oyó? Usted no se va a aprovechar de mí porque soy una niña”.

El modo en que la adolescente emplea la red social ha ido evolucionando. Su primera fotografía la publicó el 17 de febrero de 2015. En ella, se muestra con una amiga. Se trata de dos imágenes que aparecen en un fondo rosa con corazones. Teresa etiquetó a Marta y le dedicó un mensaje: “te amo mujer mía nunca se le olvide por más lejos que estés mi hermana M...”. Al mensaje, ella respondió: “la amoo sister me haces demasiada falta (emoticono de llanto) jamás te olvidare”. El tono de la fotografía es muy lúdico. En ella, las dos chicas envían besos a la cámara o enseñan la lengua. Es la fotografía de dos adolescentes que demuestran su amistad. La gráfica alcanzó solamente 31 “me gusta”.



Figura 53: Fotografía subida por Teresa, en su perfil de Facebook.

Sin embargo, hay otras tres gráficas que dan cuenta de una cierta ambigüedad en la relación. Así, el 23 de febrero de 2015 Teresa etiqueta a Marta en una imagen en la que aparecen dos fotografías en fondo negro. La que aparece a la izquierda es muy similar a la primera publicación: Teresa aparece detrás de su amiga, haciendo una *duck face*. En la fotografía de la derecha, la adolescente da un beso en la mejilla a Marta, quien sonríe a la cámara. La frase que acompaña ambas gráficas es “Amarte Toda Mi Vida S.J”, en letras blancas y con un corazón del mismo color. Debajo de las fotos, dice: “Mi Princesa”, también en letras blancas y con un corazón del mismo color.



Figura 54: Teresa etiqueta a Marta en Facebook.

El 2 de marzo de 2015, Teresa publica una de las pocas imágenes de su perfil que no muestran su rostro. En ésta, se observa lo que en apariencia es una marca en su piel. Se trata de la inicial “M”, junto a una “T” que no se distingue bien el lugar en que está, aunque también podría ser la piel de ella misma o quizá de su amiga. Sobrepuestos a ambas imágenes están los nombres de ambas, unidos con el símbolo de eternidad (el ocho acostado). La misma Teresa etiqueta a Marta con un estado de Facebook: “me siento agradecida” y dice: “te amo y ya estoy cansada de decirlo sos mi todo”. MP responde: “te amo mas mi vida lo sos todo para mi”. La publicación tiene solamente seis “me gusta”, y dos comentarios, el de la propia MP y el de otra usuaria, Laura Raga, que nueve meses después, el 10 de diciembre de 2015 señala: “aquellas promesas” y agrega el emoticono que se emplea para demostrar tristeza.



Figura 55: Fotografía de las iniciales de Teresa y Marta.

La última imagen en la que Teresa hizo referencia a Marta (la llama J.S., iniciales invertidas, pero iguales a las del post donde la llama “mi princesa” y acompaña las mismas con dos corazones) es un pensamiento que al parecer tomó de la red, que dice: “Quisiera poder llevarte de la mano todo el tiempo, acompañarte en los senderos en los que te empuja el viento... Quisiera vencer tormentas sabiendo que tu me quieres, gritarle a los cuatro vientos que perfecta es lo que eres”. La imagen tiene solamente cinco “me gusta” y también fue posteada el 2 de marzo de 2015.

Tras una revisión rápida al perfil de Marta, es posible saber que ambas tienen más o menos a misma edad. Reporta haber nacido en el año 2001. Sigue teniendo entre sus contactos a Teresa, e informa que está en una relación con un adolescente (JJ) cuyo nombre aparece como complemento del nombre de esta usuaria. Incluso, en la foto de perfil aparece con él y la foto de portada es una manta que dice “el amor de mi vida”.



Figura 56: El perfil de Marta.

Llaman la atención algunas fotografías posteadas por ella, porque, como en el caso de Lorena, son en cierta manera similares a las de Teresa en cuanto a las poses que adopta. Es como si las tres adolescentes siguieran un estilo predeterminado para tomar las imágenes que después comparten. Las coincidencias en las poses y hasta en los atuendos, los contextos similares en que capturan las imágenes son probablemente parte de las reglas del juego del lenguaje de la forma de vida en que ellas participan.

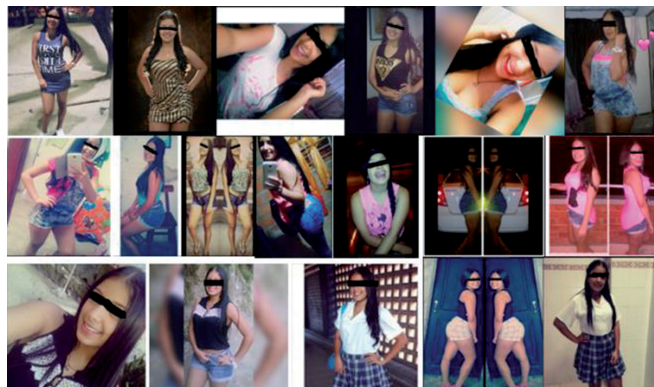


Figura 57: Las fotografías de Marta.

Retomando el perfil de Teresa, se puede apreciar que otra de las fotografías posteadas por ella al inicio de su pertenencia a Facebook muestra un estado de ánimo a través de un escrito. Con un emoticono para demostrar tristeza, en un fondo completamente negro, escribe con letras blancas: “cuando este feliz pondre mi foto”, así, sin acentos. Su imagen obtuvo solamente 17 “me gusta” y un solo comentario: “bno” (bueno).



Figura 58: Del perfil de Teresa.

Apenas nueve días después de haberse registrado, Teresa posteo su primera *selfie*. Más delgada que en fotografías posteriores, sin maquillaje, sentada en la orilla

de una cama, con un perro en el regazo, ataviada con pantalones cortos, pero con un *top* discreto, frente a un espejo, en un lugar que podría ser su propia recámara y con el teléfono en la mano. Postea una frase: “Te amo marquito”, misma que acompaña con el emoticono de un corazón. No se comprende si “Marquito” es el nombre del perro, aunque todo parece indicarlo. El único gesto particular que hace frente a la cámara es el de los labios fruncidos, como mandando un beso, característica de las *selfies* denominada popularmente “*duck face*”, (boca de pato) que muchas mujeres de todas las edades adoptaron durante un tiempo. Los comentarios son cinco y pueden considerarse respetuosos. “Hermosa y “guapa” son los adjetivos que se emplean para referirse a la adolescente.



Figura 59: La primera *selfie* en el perfil de Teresa.

Esa primera *selfie* está fechada el 28 de febrero de 2015. Como ya se dijo, en ella la adolescente aparece con poca ropa, sin embargo, puede afirmarse que es la única imagen donde ella se muestra como una persona de 14 años y no obstante que asume la pose que durante un tiempo estuvo de moda entre las chicas de su edad, la *duck face*, no parece que haya posteado la fotografía con la intención de provocar sexualmente a los demás usuarios exhibiendo su cuerpo.

Sin embargo, apenas unos días después, Teresa posteó una nueva *selfie*. Esta imagen la muestra repitiendo la *duck face*, sólo que, en este caso, eligió para posar una gorra negra y un *top* negro que deja al descubierto su vientre. Probablemente

esté usando un pantalón corto de mezclilla, pero no se puede distinguir porque la fotografía solamente la muestra de la cintura hacia arriba.



Figura 60: La segunda *selfie* posteadada por Teresa.

Junto a la fotografía, que no es posible distinguir dónde fue tomada, aparece una frase: “y yo no sabía que la fecha de tu risa ya venía vencida”. Junto a la frase aparecen tres emoticonos: el de un beso, el de una sonrisa y el de un guiño. El texto corresponde a la melodía “Jeremías 17:5”, del rapero venezolano Tyrone González, conocido como Canserbero. La canción completa habla de una traición. Concretamente, esa parte dice: “esta es pa’ti, pa’ti, tú que me traicionaste a mí, me das la mano con tu cara e’ “yo no fui”, y yo inocente te la di porque todavía no sabía que tu risita venía con la fecha ya vencía” (Genius, 2016). Los comentarios a esta segunda *selfie* van desde “hermosa” hasta “te amo” y tiene 64 “me gusta”.

Después de 25 días, Teresa postea una *selfie* más. En ésta, que aparentemente fue tomada en su casa, luce una gorra blanca, un *top* blanco y unos pantalones muy cortos color rosa. En la mano derecha tiene su teléfono y la izquierda parece estar rozando su cuerpo. En la fotografía, que tiene 64 “me gusta”, incluyendo el suyo, la adolescente dice “Porque Yo Nose Regar”. Probablemente quiso decir rogar, de acuerdo con dos elementos: la historia de traición que, haciendo referencia a la letra de una canción intentó contar en su *selfie* anterior y el emoticono de llanto que acompaña la frase.



Figura 61: La tercera *selfie* de Teresa.

Los comentarios a la imagen son seis, y van desde “Uff Que Mamasita OME”, hasta “como no mirar tanta belleza y tanta cosas hermosa y buena”. Este último, posteo tres meses después de que la imagen fue publicada, corresponde a Jorge Mario Cuello, que no está actualmente en la lista de contactos de Teresa, pero que tal vez lo estuvo y de esa manera pudo comentar la fotografía. Se trata de un hombre que a primera vista parece mucho mayor que ella, que no muestra completamente su rostro y que tiene muchos contactos como la adolescente. Precisamente la fecha en que publicó la frase en la foto, indica que estuvo curioseando en las imágenes de ella.



Figura 62: Uno de los comentaristas de la imagen posteoada por Teresa.

En la siguiente *selfie*, aparece mirando a la cámara en modo retador. Llama la atención en esta fotografía el texto que la acompaña. “Encuentrame en secreto, hagamoslo discreto. háblame suavemente, puede oír el concreto”. Con todo y su mala ortografía, está transcribiendo la letra de la canción “Es una pena”, de la cantante jamaicana de *reggae* Tanya Stephens. La melodía narra la historia de una mujer que se siente atraída por un hombre comprometido. “Es una pena que ya usted tenga su mujer, y yo también tengo otro hombre a quien querer, mi way es una pena, esto da lástima y da pena que ya usted tenga su mujer, y yo otro man a quien debo corresponder, mi way es una pena”. La canción es larga y en ella hay frases significativas como: “Daria todo por una mañana poder despertar con su cara en mi almohada, para poderlo besar acabaríamos con el bashman no más guaro, ni fumar, sólo vino de amores, hasta un hijo engendrar”. El texto citado por Teresa es sucedido por las siguientes estrofas: “no tengo hambre de sexo, no mentiré en eso, pero estar en tus brazos es lo único que pienso. Nadie va a descubrir lo que pueda existir, que tenemos tantos sueños y proyectos por cumplir, y no sé exactamente cuál es tu sentir, sólo sé que es lo que me hace vivir” (Musica.com, 2016).

Otro de los detalles que se observa en el post, que tiene 80 “me gusta”, es el comentario de “J”, uno de sus compañeros de escuela que dice: “Senos Creció T... Ja ja!”, y agrega el emoticono de un corazón. El comentario tiene tres “me gusta”: uno de la propia Teresa, otro del mismo comentarista “J” y uno más de FC, otro adolescente que vive en Bogotá. Efectivamente, entre el primer *selfie* postado meses antes y este, hay una diferencia evidente en la talla del busto de la adolescente.



Figura 63: Selfie con una canción.

Una estrofa más de la misma canción es citada en otra *selfie*. La fotografía evidentemente fue tomada en su casa. Se observa un cierto desorden y se alcanzan a ver las patas de un perro, que probablemente es el mismo con el que posó en su primera *selfie*. Ella está ataviada con unos jeans rotos y un *top* negro muy pequeño. La estrofa de la canción que Teresa cita en esta fotografía es “O Dios Me Gustaría Ver El Mundo un Día Girar Y Si Este Amor Es Real Lo Pudiéramos Intentar”, frase a la que, además de su personal ortografía, agrega el emoticono de un corazón. Esta *selfie* logró 131 “me gusta” y cinco comentarios.



Figura 64: Teresa citando de nuevo la melodía “Es una pena”, de Tanya Stephen.

Buscando en las imágenes, es posible encontrar que la cita de las melodías no puede ser una casualidad, sino que más bien es un juego del lenguaje que ella propone y que al parecer los receptores entienden. Un ejemplo claro es la composición gráfica de cuatro fotografías que ella postea y que obtuvo 72 “me gusta”. En éstas, aparece primero apenas esbozando una sonrisa, después riendo y luego enviando un beso, para rematar con una imagen en la que aparece de espaldas. La cita de una melodía es elocuente: “ella siempre a tenido lo que ami me atrae un bury gigante y el pelo suave”. Nuevamente aparece su pésima ortografía, pero su gran memoria musical, que le permite describirse (un gran trasero y el cabello suave) a través de la letra de la melodía “Baby boo” del reguetonero puertorriqueño Cosculluela. La estrofa a la que alude en su post termina así: “Esos cocos en el traje no le caben. Ella está bien dura to’ el mundo lo sabe” (Musica.com, 2016a).

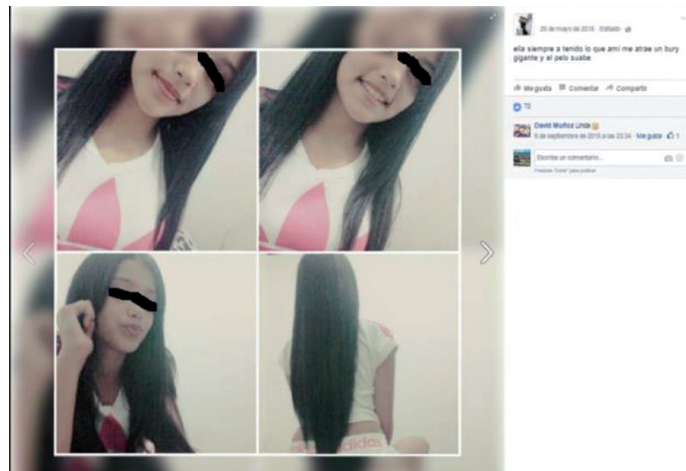


Figura 65: Teresa se describe a través de una canción.

Como puede observarse en las imágenes que comparte, Teresa está intentando mostrar una parte de sí misma en la red. Se trataría de una identidad virtual que muestra ante sus más de 4 mil contactos de Facebook, y es la de una adolescente desparpajada, provocativa y liberal, que, sin ningún complejo, paulatinamente, probablemente a medida que se fue familiarizando con la red social, fue mostrando más su cuerpo.

Las siguientes imágenes fueron tomadas por ella misma y las compartió desde el 3 de junio de 2015 y hasta la fecha de corte. Al inicio se observa una evolución respecto al modo en que posa, incluso puede notarse que experimenta con la manera en que propone su imagen, sin embargo, hay periodos en los que repite poses y se fotografía prácticamente de la misma forma, con ropa diferente. Se observa que encontró su mejor ángulo, se advierte que explota al máximo su atractivo físico y satura su perfil con imágenes repetitivas que, sin embargo, son la prueba fehaciente de que esa es la identidad que ha elegido para mostrarse ante la comunidad virtual a la que pertenece.

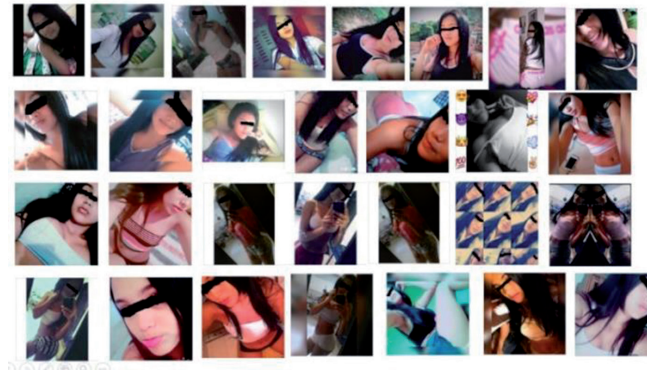


Figura 66: Las primeras imágenes de perfil.

De esta manera, los primeros autorretratos publicados muestran más su rostro que otras partes del cuerpo. Ciertamente, empieza a experimentar con poses provocativas, pues comienza a poner en evidencia sus senos en algunas imágenes y en otras fotos se deja ver de cuerpo entero, pero se trata de *selfies* que pueden considerarse pruebas que posiblemente realizó para ir definiendo lo que deseaba mostrar de sí misma autofotografiándose con el teléfono inteligente, como se ve en algunos momentos, o también con una *tablet*, lo que se puede notar porque existen tomas donde al parecer está deteniendo un dispositivo con ambas manos, e incluso en una de las imágenes se puede ver el teléfono sobre una cama.

Lo que es cierto, es que, como ya se mencionó, ella deja el uniforme escolar cada vez que quiere tomarse una *selfie*. No hay una sola fotografía tomada por ella misma en la que esté vestida con la blusa y la falda escolar, por lo tanto, es evidente que su identidad virtual no es la de una estudiante. De hecho, la información que da a Facebook, donde dice que trabaja “en mi casa durmiendo y en la calle” es el primer indicio de que la persona que ella desea ser en la red no es una adolescente que va a la escuela, sino una joven que viste con poca ropa, muestra su cuerpo y sonríe siempre a la cámara. Ella es insistente en postear *selfies*, 159 en un año, es decir, alrededor de una cada dos días, y este dato podría revelar que privilegia mostrar su identidad a los demás a ser etiquetada por otros o mostrar pensamientos y emociones, o incluso prefiere mostrarse a sí misma sola antes que dar cuenta de su vida social y su convivencia con otros adolescentes.

Las siguientes imágenes muestran cómo va evolucionando el concepto de sí misma que quiere mostrar en la red social. En éstas, se fotografía mostrando la lengua a la cámara en alusiones definitivamente sexuales. Luego llega un momento en el que prefiere mostrar los senos insistentemente. Hay una sucesión de cinco imágenes, posteadas entre el 25 y el 30 de diciembre, es decir, una diaria, en las que la adolescente resalta sus senos, la última de ellas, —señalada con un marco rojo en la figura 68— incluso, es mucho más atrevida que las anteriores cuatro y alcanzó 521 “me gusta”, con los respectivos comentarios alusivos que van desde el consabido “mamacita” hasta un “q rico”, que fue emitido siete meses después de que se posteó la fotografía, y está acompañado de emoticonos bastante elocuentes. El usuario “Santi de París” es uno de los contactos de Teresa y reporta en su información disponible que nació el 21 de septiembre de 1987, es decir, tiene 29 años.



Figura 67: Comentario a fotografía de Teresa.

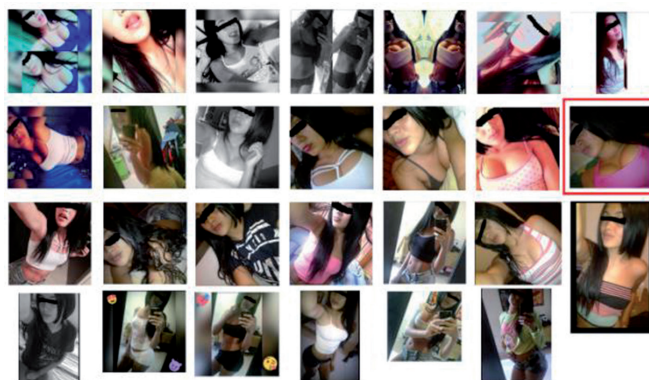


Figura 68: Evolución de los autorretratos hacia una sexualidad manifiesta. En rojo, la *selfie* a la que se alude en el texto.

Las siguientes 32 fotografías, tomadas entre el 27 de enero de 2016 y el 19 de marzo del mismo año, dan cuenta de cómo Teresa encuentra su mejor ángulo para mostrar a los usuarios. Repite las poses: tres cuartos, de cuerpo entero, mostrando el vientre y el trasero, o bien inclinada, mirando a la cámara.



Figura 69: Teresa repite las poses. Parece haber encontrado el ángulo que considera el favorece más.

Luego, sus *selfies* posteadas del 21 de marzo de 2016 al 16 de junio del mismo año, son repetitivas. Poses semejantes en las que lo único que cambia es el atuendo, aunque repite cuatro veces una imagen tomada el mismo día, señalada con un marco rojo en la figura 70, es la misma pose, pero con variaciones casi imperceptibles. La primera, posteada el 1 de mayo de 2016 alcanzó 437 “me gusta”, la segunda, subida a la red el 4 de mayo de 2016, obtuvo 334, la tercera, del 7 de mayo de 2016, donde no se aprecia su cuerpo, sino solamente el rostro y el busto, tuvo 180 “me gusta” y la cuarta, que posteo el 8 de mayo de 2016, fue apreciada por 298 usuarios que expresaron su respectivo “me gusta”.

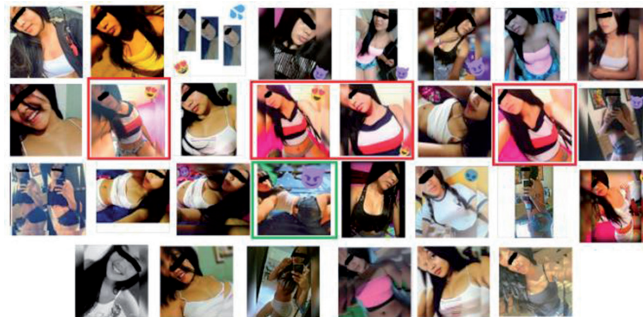


Figura 70: Selfies de Teresa. Postea la misma imagen con diferencias imperceptibles.

En la última serie de autorretratos considerada para esta investigación, que incluye las imágenes posteadas del 16 de junio al 16 de agosto de 2016, la adolescente

sigue repitiendo las fotografías que probablemente considera las mejores. Estas fotografías están señaladas en color rojo y se observa cómo insiste en poses y atuendos, aunque como se verá más adelante, varía el contenido que agrega a las fotos que son iguales o similares.

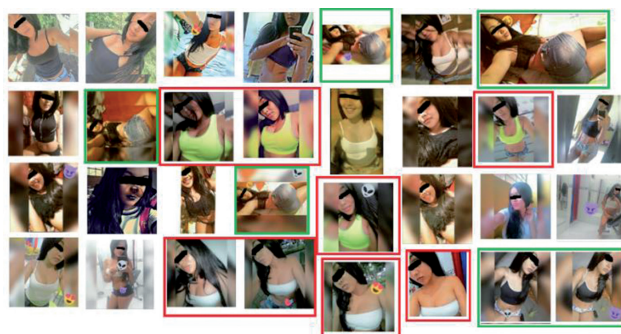


Figura 71: Teresa repite poses e imágenes en las *selfies* posteadas en la última etapa considerada para la presente investigación.

Así, resulta interesante evidenciar cuáles son las fotografías que Teresa repite y cómo lo hace. La primera *selfie* repetida, marcada en verde en las figuras 72 y 73 es complicada de tomar, pues en ella aparece casi de espaldas, con una mano arriba, aparentemente deteniendo el teléfono móvil. Está vestida con unos pantalones cortos de mezclilla y un *top* blanco, recostada en una cama que tiene una colcha azul con estrellas blancas. En la imagen, lo que resalta en realidad es el trasero de la adolescente. Claramente la foto fue tomada con ese fin. La primera vez que comparte esa foto, lo hace editándola para que sobrepuesto aparezca el emoticono de un diablo sonriente. Para completar la imagen, escribe: “Seria Un Privilegio Que Tu Rompieras Mi Corazón” y acompaña la frase con tres emoticonos: una hoja (ya se mencionó anteriormente que ésta podría referirse a la marihuana), una cara que tiene corazones en lugar de ojos y el emoticono que hace referencia a la expresión “ok”, pero que en ciertos contextos representa la parte receptora en una relación sexual:



La frase escrita por Teresa es casi idéntica a una que se pronuncia en la película estadounidense de 2014, dirigida por Josh Boone, *Bajo la misma estrella*, un filme

romántico para adolescentes, que narra la historia de dos enfermos terminales que se encuentran en un grupo de apoyo para personas que padecen cáncer. La frase exacta de la película la pronuncia Gus, el chico de la pareja protagonista, quien dice a la joven Hazel: “sería un privilegio que me rompieras el corazón” (Volarentrelineas, 2016). Resulta por demás curioso que una frase que sale de un contexto tan diferente sea utilizada para complementar una *selfie* que muestra en modo tan explícito un atributo físico de la adolescente.

La fotografía tiene 382 “me gusta” y 19 comentarios, entre los cuales destacan tres, que precisamente evidencian lo que podría ser un juego del lenguaje propuesto por Teresa, que tiene las respuestas que tal vez ella esperaba. Posiblemente al decir “sería un privilegio que tú me rompieras el corazón” y mostrar una foto de su trasero a la que además agrega el emoticono de un diablo, ella no estaba haciendo referencia precisamente al corazón, sino a la posibilidad de que le rompieran el culo, frase muy usada en América Latina (obviamente también en Colombia) para hacer referencia a mantener relaciones sexuales, particularmente anales.

Los dos comentarios que destacan son el de Steven Oduber, que a “sería un privilegio que tú me rompieras el corazón” responde: “y hasta mas mami rica”, frase para la que no obtiene respuesta y Kevin Ramírez, que le dice “yo le rompo otra cosa (emoticono de pac man) jajaja”. A este comentario Teresa responde con un “jaja” y los emoticonos de un diablo, una carita con corazones en lugar de ojos, un corazón atravesado por una flecha y una mano saludando.





Figura 72: La *selfie* que Teresa repite cuatro veces.

Como ya se dijo, repite una *selfie* varias veces, y aunque la foto es prácticamente igual, no es la misma, ni fue tomada en el mismo momento. Simplemente se advierte que la adolescente considera importante mostrarse en la misma posición y ataviada casi de igual manera. El 26 de junio, postea un nuevo autorretrato donde se le ve otra vez mostrando el trasero, con pantalones cortos de mezclilla y un *top* de encaje. Su mano sostiene el teléfono móvil, está recostada en una cama y acompaña otra vez la imagen con el emoticono de un diablo y la frase: “Bob Marley fue más sabio que Bush y no fue a la escuela”. Agrega el emoticono de una hoja color café y el número 100. Esto último puede estar aludiendo a la declarada afición del cantante jamaquino a fumar marihuana, que por cierto se puede observar en un video en el que el mismo Marley afirmaba: “la hierba... la hierba es una planta. Las hierbas son buenas para todo... ¿por qué (los gobernantes) dicen que no se debe usar esa hierba?” (YoutubeMX, 2016).

La imagen de Teresa a la que se hace referencia fue posteada como fotografía de perfil y obtuvo 792 “me gusta”. Los comentarios a esta *selfie* fueron 31 y Teresa da un “me gusta” a cada uno, incluso a los que señalan abiertamente: “que culito deli”, de Jorge Anyelo Álvarez Gómez y “hermosa colita”, de Colombiano León.



Figura 73: Foto de perfil que alude a la marihuana.



Figura 74: Comentarios a la *selfie* de perfil alusiva a la marihuana.

El 2 de julio repite pose. La fotografía no es la misma, aunque, como ya se mencionó, el concepto es idéntico. La diferencia es que en esta *selfie* el trasero es todavía más evidente. “Si va ah criticar coja la (emoticono de un espermatozoide)”, dice Teresa para acompañar su *selfie*. La frase parece agresiva y retadora. El tono de su discurso sube y el de los usuarios también. Tiene 438 “me gusta” y 12 comentarios, entre ellos el de Samuel Hernández, quien solamente pone a disposición de Facebook su fecha de nacimiento, 16 de febrero de 1997. El joven de 19 años dice, a propósito de la foto: “Pues yo Solo dire q ooo perdón tengo q ir albaño jejeje esa foto esta bien macisa”, obviamente aludiendo a que a causa del contenido de la foto tendrá que masturbarse. Otro de los comentarios que destacan es el de Steven Oduber, quien vive en Riohacha, Bogotá, y reporta como fecha de nacimiento el 27 de julio de 1992, es decir, tiene 24 años y comenta: “uuuuuff pa cojerte bn duro”, con el emoticono de una carita con gafas oscuras y un corazón.

Otro de los comentaristas de esta *selfie* es Jamil Jeanpaul Bulnes Flores, quien vive en Lima, Perú, no reporta el año de su nacimiento y dice a Teresa: “Pero que buen culo que tienes no quieres conmigo mamasita” y “Tengo 18 años y la tengo bien grande jejejeejejj”.



Figura 75: Teresa repite la pose, mostrando más el trasero.



Figura 76: Los comentarios a la tercera selfie repetida.

El 3 de julio de 2016, la adolescente posteó una nueva *selfie*. Otra vez usa el *top* negro de encaje, aunque se aprecia que tiene una especie de peluche al frente y viste otros pantalones cortos. Es la misma pose, aunque la foto tiene un marco diferente, un efecto hecho con el teléfono, y ahora la imagen está acompañada de la frase “No Tienes Que Quedarte Si No Quieres”, con los emoticonos de música, una hoja, una sonrisa retorcida y un marciano. La fotografía obtuvo 378 “me gusta” y 18 comentarios, que incluyen el clásico “mami” y “mamasota”, pero nada más. La frase que Teresa agrega a su fotografía es de la canción “Soltera”, del cantante estadounidense Arcángel y los puertorriqueños Farruko y Ñengo Flow (Musicayletras.co, 2016). La canción dice “no tienes que quedarte si no quieres, dame lo que quiero, tú sabes que te conviene” y en alguna de sus estrofas describe a una mujer que “no quiere amarrarse, sólo alguien para divertirse, quiere pasarla bien, se cansó de deprimirse”.



Figura 77: La última selfie en que Teresa repite por cuarta vez el mismo concepto.

Además de sus *selfies*, la adolescente comparte otras fotografías que le fueron tomadas por otras personas y en las que posa sonriente y resaltando las partes de su

cuerpo que probablemente considera reflejan mejor sus atributos físicos. En estas fotografías, Teresa aparece 11 veces con el uniforme de la institución educativa a la que asiste, de las cuales, en cuatro tiene la ropa deportiva que usan los estudiantes para sus lecciones de educación física. Se puede notar en las gráficas que, aunque no privilegia esas imágenes, le gusta ser fotografiada también por sus amigos de la escuela.

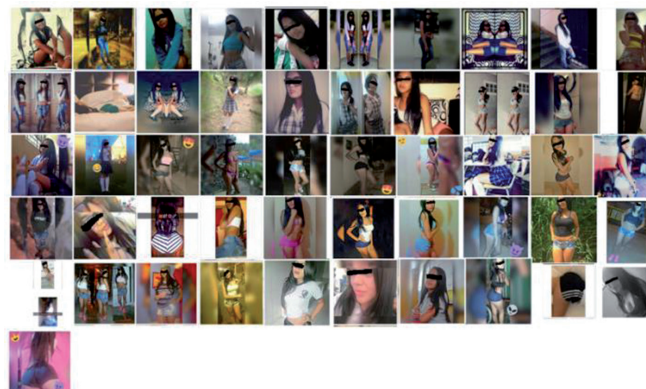


Figura 78: Fotografías posteadas por Teresa que fueron tomadas por otros.

En total, durante el periodo de análisis de su perfil, Teresa compartió 52 fotografías que fueron tomadas por otras personas, lo que se puede determinar obviamente a partir de la pose que se observa en cada una. Entre estas gráficas, se distinguen algunas por el contenido visual que, aunado al complemento verbal, permiten continuar configurando la identidad virtual que ha creado desde su ingreso a Facebook.

La primera fotografía destaca precisamente porque muestra a la adolescente tal como pudo ser observada durante el trabajo de campo y precisamente en el mismo contexto escolar. Se trata de una imagen posteada el 23 de junio de 2015, en la que se le ve al pie de una escalera y frente a una puerta negra. Viste unos jeans y una sudadera blanca. No muestra su cuerpo ni tampoco está posando, sino que parece que quien tomó la foto lo hizo por sorpresa. Es una fotografía más bien casual en la que puede observarse la normalidad de Teresa en una sola toma. Incluso el contexto, dado que el muro que se ve a sus espaldas está descuidado y el entorno es más bien gris. Respecto a la fotografía, —a la que no se agrega ningún texto y tampoco un emoticono— vale decir que refleja la impresión que da a quien la mira en la escuela, que es parte de

su realidad cotidiana: nada particular. De hecho, entre las adolescentes entrevistadas hay otras que destacan más que ella, es decir, que llaman la atención por mostrar un comportamiento más abierto, porque son bromistas, porque buscan dialogar, porque tienen alguna característica que hace que sus compañeros las sigan, o bien porque son líderes de alguno de los grupos de adolescentes de la institución educativa.

Entre las adolescentes entrevistadas, hay alguna que se dedica a jugar fútbol, otra que baila, una más que es popular por su simpatía, otra más que tiene muchos amigos porque es una gran aficionada al equipo de fútbol de la ciudad. Teresa, en cambio, es más la adolescente que se puede observar en la gráfica a la que se hace alusión. Puede decirse que una característica evidente de ella es su modo de caminar lento, desgarbado, con la cabeza agachada, como si le pesara dar cada paso. Por eso, la imagen que aparece en esta fotografía es lo más parecido que se ve en su página Facebook a la adolescente de carne y hueso, y que se pudo ver en varias ocasiones durante el trabajo de campo. La fotografía que se muestra, que obtuvo 109 “me gusta” y seis comentarios (todos halagando su belleza) es, sin embargo, muy diferente a aquellas en las que posa en las más de 300 gráficas posteadas en su perfil de Facebook.



Figura 79: TZ sin poses, en una fotografía casual.

La segunda fotografía posteadada por Teresa, que parece muy lejana a su identidad virtual, fue puesta en línea el 28 de abril de 2016. En ella, aparece con unos jeans rotos, una sudadera gris y unos tenis negros. Tiene las manos en las bolsas del pantalón y no sonríe, al igual que en la foto mostrada apenas arriba. Como fondo, se observa también un lugar descuidado. “La mente de un loco, No quiere consejos”, y

el emoticono de una sonrisa retorcida acompañan la imagen, en la que se nota que posa, pero con un cierto desgano y que obtuvo 193 “me gusta” y diez comentarios.



Figura 80: Otra imagen que podría reflejar la identidad no virtual de Teresa.

Otras imágenes que resaltan porque fueron tomadas por otras personas y pos-teadas por la misma Teresa, muestran en cambio el lado sexual que ella ha decidido mostrar como parte fundamental de su identidad virtual. Se trata de tomas explícitas de su trasero.

La primera fue posteada el 5 de agosto de 2015. La muestra recostada de espaldas en una cama. Parece que fue tomada en la habitación de un hotel. Se nota en el mobiliario, en la lámpara y en un teléfono que está sobre el buró. Ella viste un pantalón corto verde y un top negro. Se le puede reconocer además por el cabello. No agrega frase ni emoticono alguno, y la imagen tiene 125 “me gusta” y dos comentarios, uno de ellos emitido ocho meses después.

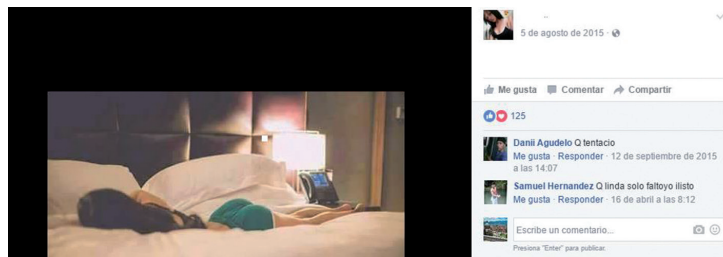


Figura 81: Primera foto explícita tomada por otra persona.

Otra de las imágenes tomadas por otras personas que retratan los atributos físicos de Teresa, fue posteada el 2 de mayo de 2016. En ella, la adolescente posa mirando a la cámara, pero lo que resalta es su trasero. Viste el *top* de encaje con peluche que ha usado en algunas *selfies* y un pantalón corto de mezclilla gris. Acompañan a la imagen algunos emoticonos: #16 🤔💕👍

No queda claro qué quiere decir el símbolo de número ni tampoco el número mismo. Los emoticonos son corazones y saludos. Llama la atención el comentario de Diego Corona, que no está entre los contactos de la adolescente, pero es un mexicano que en Facebook no reporta su edad, aunque informa que está casado desde el año 2015, y que vivió en Chicago, Estados Unidos y ahora se encuentra en Acámbaro, México. “El día que te sepas respetar you hoe”, le dice. Cabe aclarar que “hoe” es un término que en uso coloquial se refiere, entre otras acepciones, a una mujer “con el trasero muy flojo”, es decir, que concede fácilmente favores sexuales (Urbandictionary, 2003). Su comentario encuentra respuesta en Alejandro Montoya Galindo, de Medellín, quien reporta como fecha de nacimiento el 18 de mayo de 2000 y está entre los contactos de la adolescente. “Este pirobo que ome ella vera como se toma las fotos sapo”, que quiere decir “¿este insulto qué, amigo? Ella verá cómo se toma las fotos, sapo”. La respuesta de Corona es: “Stfu niggeh”, que significa “STFU: *Shut the fuck up* (Cierra tu puta boca, negro), (Forum, 2016).

También Sebastián Echeverri, amigo de Teresa en Facebook comenta: “Si Ome, cuando será el día”, a lo que ella responde con un “me gusta” y la frase: “el día que me cuadre contigo”, que significa en Colombia “el día que nos hagamos novios”.





Figura 82: Fotografía postada por Teresa, y algunos comentarios emitidos en Facebook.

El 24 de mayo de 2016, Teresa postea una foto tomada por alguien más, en la que se observa su trasero, en la posición típica del baile conocido como “perreo”, que es la forma en que los seguidores del reguetón se mueven y alude al acto sexual del perro (Reggaeton, 2016). La imagen tiene 404 “me gusta” y 31 comentarios, y está acompañada por varios emoticonos. Sobre la fotografía, ella sobrepuso un diablo, una boca, un esmalte de uñas y un micrófono, tal vez para explicar gráficamente una salida a bailar, cantar y divertirse. Además, agrega la frase: “Cuando Te Tenga Aquí Por Ley Te Vas A Venir” con los emoticonos de música, la hoja, dos diablos, una boca, humo y un marciano. Esa frase pertenece a la canción “¿Qué quieres de mí?”, del reguetonero estadounidense Gotay el autentiko y los puertorriqueños Ñengo Flow, Nova y Jory, Farruko y J. Álvarez (Fusion Lirical, 2016). La melodía dice: “cuando te tenga aquí por ley te vas a venir, así que dame un poco de eso de lo que tienes atrás, de lo que me motiva y me pone a alucinar”.

La fotografía esta vez tiene un autor declarado. Se trata de su amiga Daniela, quien comenta: “Foto Tomada Por MIIIIIIII” (dos emoticonos de caras con corazones en lugar de ojos) “Te Amo” (repite los mismos emoticonos) “Lo Mas Puto Mio” (nuevamente los emoticonos). La respuesta de Teresa es “te amo mas perra”. Daniela reporta a Facebook tener 16 años y ser de Medellín. En la parte del trabajo, ella afirma: “Soy

una princesa y las princesas no trabajan”. Hay varias fotografías en las que aparece junto a Teresa, por lo que se intuye que se cuenta entre sus amigas más cercanas.

Entre los comentarios, que en muchos casos son emoticonos, destacan dos: el de Samuel Hernández, que es asiduo comentarista de las fotos de Teresa, además de estar en sus contactos y que solamente reporta a Facebook tener 19 años. El comentario en esta ocasión es: “Pero q rico culo sileago elamor con milengua” acompañado de tres emoticonos: uno de una sonrisa, otro con corazones en el lugar de los ojos y otro de un beso con un corazón. Al comentario, ella responde con un “me gusta”.

El otro comentario es de Juan Noreña, originario de Medellín, que reporta a Facebook haber nacido en el año 2000 y que dice: “POR ESO ES K LAS VIOLAN”, a lo que Teresa reacciona con un “me gusta” y luego contesta con los emoticonos de reír hasta las lágrimas, una cara triste y un corazón. El “diálogo” termina con Juan Noreña, quien contesta con tres emoticonos de caras tristes.



Figura 83: Fotografía postada por Teresa, y algunos comentarios.

Otra de las fotografías en las que Teresa deja ver su trasero y que fue tomada por otra persona, muestra solamente el pantalón corto del uniforme deportivo y las piernas entreabiertas. Se trata de una pose explícitamente sexual. La adolescente está recostada en lo que parece ser una cama que tiene una sábana blanca. Ella solamente agrega los emoticonos de una cara con corazones en lugar de ojos, dos diablos y un marciano. La fotografía fue postada el 17 de agosto de 2016, recibió 155 “me gusta” y siete comentarios.



Figura 84: Fotografía postada por Teresa.

Otro de los aspectos por resaltar en el perfil de Teresa son los contenidos que comparte con el resto de los usuarios y que toma de la red para expresar lo que, según afirmó en la entrevista, siente “en el momento”. En el periodo considerado para este trabajo, la adolescente posteó 41 contenidos que no fueron fotografías de ella misma. Para analizarlos, fueron clasificados en cinco categorías: i) aquellos en los que habla de su deseo de encontrar un hombre ideal o hace alusión a sus aspiraciones románticas; ii) los que muestran imágenes sensuales de mujeres; iii) los que reflejan dolor o depresión; iv) los que tienen un tono retador; v) los que aluden a otros temas.

i) El deseo de encontrar un hombre ideal.

En 12 contenidos compartidos, Teresa expone su necesidad de conocer un hombre con ciertas características. En el primero, (figura 87) postado el 9 de marzo de 2015, aparece una caricatura del *Joker*, personaje de la película *Batman*, junto a una mujer que fuma, se recarga sobre su hombro y le dice: “oye, ¿salimos?” a lo que él responde: “no puedo, tengo novia”; “ay, ¿le pega?” —dice ella—; “a la que le va a pegar es a usted, ¡por perra!” termina él. A la imagen, la adolescente agrega un comentario: “un hombre haci”, a la que precede el emoticono de una sonrisa, y suceden un corazón y de nuevo el emoticono de la sonrisa. Obtuvo 27 “me gusta”, incluyendo el de ella misma, y fue compartido una vez por otro usuario.

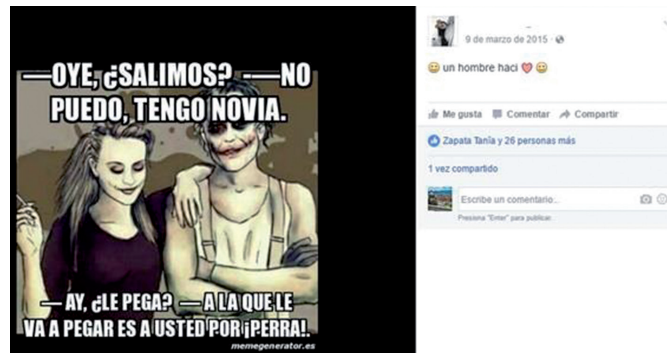


Figura 85: “Un hombre así”, pide Teresa.

Días después, el 31 de marzo de 2015, posteo nuevamente un contenido que alude al mismo tema (figura 86). Se trata de un largo texto, que, en resumen, dice “Sólo quiero un hombre que entienda que [...] los sábados prefiero estar con él que con cualquier otra persona, que entienda mi pasado y comprenda lo que quiero para mi futuro, que entienda que el amor se demuestra con hechos & lo principal no es la cama”. Ella agrega solamente el emoticono de un corazón y tres puntos suspensivos. El contenido tiene 11 “me gusta”, incluyendo el de ella misma.

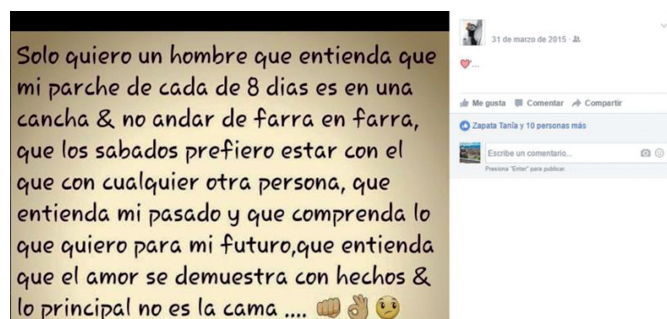


Figura 86: Teresa muestra qué tipo de hombre busca.

El 22 de julio de 2015, compartió una imagen en la que aparece en fondo negro una frase escrita con letras blancas: “Yo no quiero amores con cualquiera, a mí cualquiera no me hace feliz”. Tiene 20 “me gusta”, un comentario y fue compartido dos veces.



Figura 87: Teresa muestra sus aspiraciones amorosas.

El 28 de diciembre de 2015, compartió la fotografía de una joven mujer que aparece con un fondo negro y tiene la mirada triste. “Cuando llegara el hombre que valore a esta loca ome”, dice la frase que acompaña la imagen. Ella no agrega nada a su post, que obtuvo 32 “me gusta” y tres comentarios (figura 88).

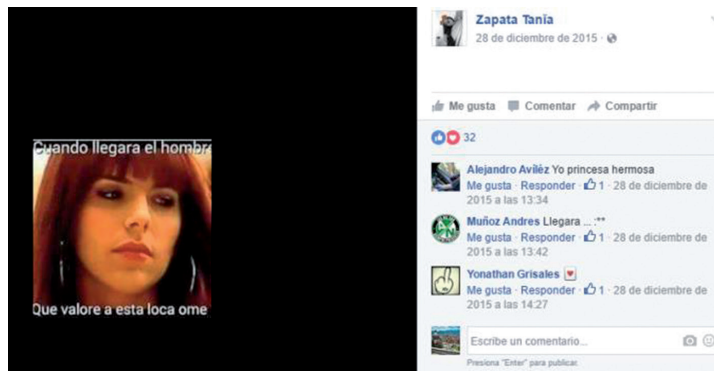


Figura 88: Teresa comparte su necesidad de ser valorada.

El 10 de enero de 2016, (figura 89) compartió la imagen en blanco y negro de la boda de un hombre en silla de ruedas. La novia le besa la mano. “Cuando dejes de encontrar perfecciones encontraras él verdadero amor”, apunta la adolescente, que a la frase agrega los emoticonos de la carita con dos corazones, el de “ok” y dos más que significan aplausos. El post obtuvo dos comentarios, 66 “me gusta” y fue compartido una vez.



Figura 89: Contenido posteado por Teresa.

El 14 de mayo de 2016, compartió con el resto de sus contactos otro contenido que señala “son de admirar esas mujeres que así tengan mil pretendientes siempre serán de un solo hombre”. En fondo negro, se muestran tres fotografías de parejas en actitudes amorosas y Teresa comenta “No Es Maas”, con los emoticonos de la cara con corazones en lugar de ojos, un corazón atravesado por una flecha y el símbolo de ok (figura 90).



Figura 90: Imágenes posteadas por TZ.

También comparte dos contenidos que muestran sus deseos aparentemente frustrados de ser pretendida. El primero, del 20 de junio de 2016 está tomado de un sitio llamado “AhOkPerra”, que muestra a un chico declarándose a una chica con una enorme manta detrás que dice “¿Quieres ser mi novia?” y arriba está escrita la frase “Lo que nunca me va a pasar”. Teresa comenta “Ahh Bueno” con un emoticono que muestra tristeza. El otro es la fotografía de una pareja de adolescentes besándose,

que detrás tiene escrito “Mi princesa” en un enorme pizarrón, y arriba de la foto hay una frase “lo que nunca me va a pasar ni volviendo a nacer 3 veces”. Ella comenta su post con un “Si Creo” y los emoticonos de una carita que llora de risa, una cara con corazones en lugar de ojos, un corazón atravesado por una flecha y un moño.

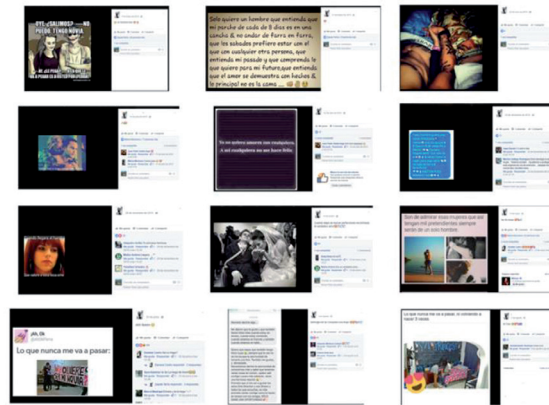


Figura 91: Los contenidos compartidos por Teresa.

Estos contenidos muestran una parte de Teresa que, más que contradecir la imagen sensual y agresiva que da a conocer a través de las fotografías de ella misma, la complementan, porque muestran la parte de la adolescente que anhela una relación amorosa en la que predomine la fidelidad. Sin embargo, la mayoría de estos contenidos apenas alcanzan los 35 “me gusta”. Solamente dos de ellos tienen 64 y 71 “me gusta”.

El primero es el ya mencionado que hace alusión a que nunca tendrá una declaración de amor espectacular, y el otro (figura 92) es un cuadro de fondo azul con texto en blanco que dice:

Todo Hombre quiere una novia ninfómana (emoticono de un diablo) celosa (emoticono de una cara sonriente) que los ajuicie (emoticono de ok) & que no le dé casquillo a NADIE (emoticonos de un puño cerrado y de aplaudir) Parcera Hágale sentir Que solo es el (emoticonos de un corazón atravesado por una flecha, una cara sonriente y ok) & veras como la cojen para algo serio (emoticono de aplausos y guiño) no todo es farra y faranduliar (dos emoticonos incomprensibles)

y uno de ok) ANOTEN PUES MAMASITAS! (emoticono de una cara sonriente, otro incomprensible y uno más de ok).

El contenido fue compartido el 24 de diciembre de 2015 y tiene dos comentarios.

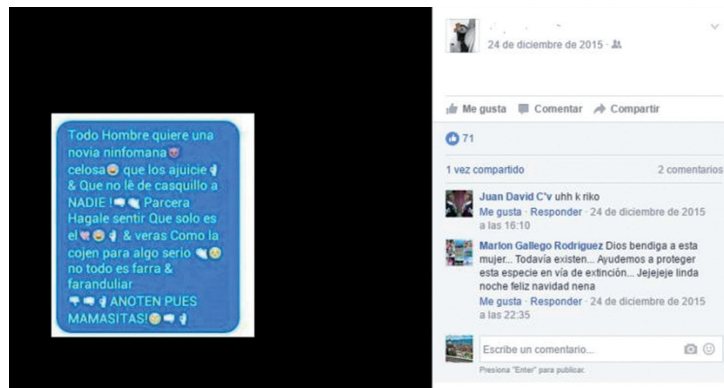


Figura 92: El contenido compartido que obtuvo más “me gusta”.

ii) Imágenes sensuales de mujeres

Teresa comparte en su perfil imágenes que muestran a mujeres en poses o actitudes sensuales e incluso explícitamente sexuales. En el periodo analizado, la adolescente posteó en total ocho contenidos que muestran figuras femeninas. (figura 93).

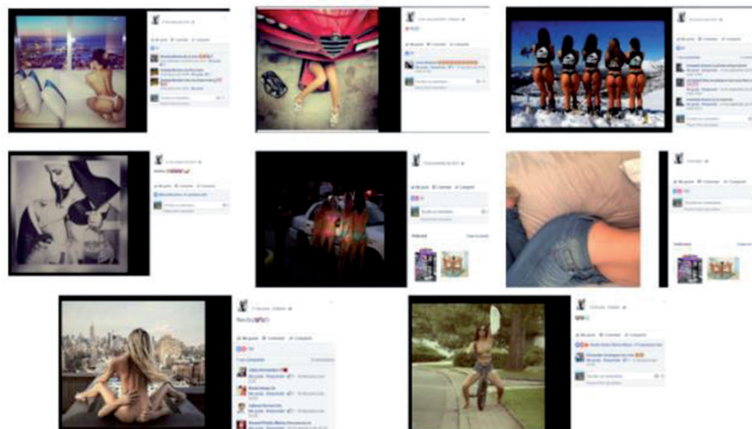


Figura 93: Teresa comparte ocho imágenes de mujeres.

Vale la pena señalar también que entre las imágenes compartidas, además de las que ya se han mencionado y que aluden a algunas de sus amigas, hay una donde la adolescente muestra una cierta ambigüedad sexual, dado que en la imagen se muestra besando en la boca a otra mujer. Se trata de una amiga suya, que será llamada Livia y que aparece con ella solamente en esas imágenes, en las que Teresa porta el uniforme escolar con falda y su amiga usa ropa deportiva. Son cuatro fotografías que fueron editadas para elaborar una especie de *collage* en el cual ambas posan para la cámara y más bien parece que están jugueteando (figura 94).



Figura 94: TZ besando a su amiga Livia.

La fotografía obtuvo 75 “me gusta” (menos de otras publicaciones) y cuatro comentarios. El primero es de Samuel Vivas, que apunta: “Huy bb los hombres no se an acabado y lesbianas no aguanta”. La respuesta de una amiga de ambas, Laura Raga, es “No son lesbianas ESTÚPIDO”. La misma Teresa le responde “mero idiota” y agrega #l...(el nombre de su amiga) te amooooo” y agrega dos emoticonos de caras con corazones en lugar de ojos. Livia contesta: “re imbecil jaja” y postea el emoticono de una cara sorprendida y otro más que significa literalmente “mierda”.

Estas respuestas dan a entender que ser llamada “lesbiana” no es una situación que agrade a Teresa. Sin embargo, las imágenes que postea (ya se ha hablado anteriormente de otras en las que se muestra con sus amigas provocativa y afectuosa) pueden ser consideradas juegos del lenguaje en los que está encerrado un mensaje

que sus seguidores en Facebook parecen entender muy bien: la provocación hacia una aparente bisexualidad que es parte de su identidad virtual.

En efecto, entre los comentarios a las que la misma Teresa califica con un “me gusta”, se encuentran los de José Manuel Restrepo, que dice “Par bironchitas las amor” (emoticono de un beso y una sonrisa) y de Karen Zapata, que señala: “se les quiere par de mamasithas bironchas” (emoticono de un beso). (figura 95).



Figura 95: Comentarios a la fotografía del beso entre mujeres.

“Bironcha” es un término que originalmente se utiliza en algunos países de Sudamérica (entre ellos Colombia) para designar a un “maricón, afeminado, homosexual” (tuBabel, 2016) que, sin embargo, en este contexto se refiere a “bisexual” y al parecer, no disgusta a la adolescente, que, como ya se dijo, incluye la bisexualidad como parte de su identidad virtual y por esto, postea imágenes de mujeres sensuales y ella misma publica sus propias fotografías en actitudes ambiguas con algunas de sus amigas.

El juego de considerar las imágenes sensuales de otras mujeres como algo pícaro o provocativo se evidencia a través de los emoticonos y las expresiones con que las acompaña.

Así, por ejemplo, el 21 de octubre de 2015, compartió la imagen de dos mujeres que beben de una botella de alcohol (una lo deposita directamente en la boca de la otra, que la abraza) que está acompañada de la expresión “Añañay” (ay, ay, ay), el emoticono de una sonrisa retorcida, el emoticono de un diablo repetido tres veces, el emoticono de una jeringa y el de una pastilla. En resumen: sexo lésbico, alcohol y drogas, que son “travesuras” avaladas por un “diablito”. El contenido tiene 42 “me gusta” (figura 96).



Figura 96: Sexo lésbico, alcohol y drogas.

El 24 de marzo de 2016, compartió la fotografía en blanco y negro de una mujer desnuda, de espaldas, saliendo de una casa, frente a una colina y con un aro en la cintura. “Ejj” comenta Teresa, quien agrega los emoticonos de un diablo, una cara que tiene corazones en lugar de ojos, un corazón atravesado por una flecha y un puño. De nuevo aparece el “diablito” como aval de las fotos en las que la adolescente coquetea con imágenes femeninas. Esta imagen es una de las que más “me gusta” ha obtenido: en total, 518. (figura 97). Además, la imagen tiene 12 comentarios, entre los que se puede ver el de Memo Kyasey, que dice “grocera y hoy jueves santo”, mientras que el resto señala “que rico” o “que belleza”. Incluso Juan Esteban Gallego le dice “esa es uestd qrc” (¿esa es usted? ¡qué rico!). Evidentemente la fotografía no es de Teresa, sino un contenido sacado de la red, sin embargo, alude al atributo que ella insistentemente resalta de sí misma: el trasero.



Figura 97: El “diablito” en las fotografías de mujeres.



Figura 98: Comentarios al contenido compartido.

El 17 de junio de 2016, Teresa compartió la imagen de una mujer rubia, de espaldas, con unas manos masculinas sobre su trasero y espalda. Se intuye que a la mujer le están practicando sexo oral. La adolescente acompaña la imagen con un “Ñaa” y los emoticonos de tres gotas (humedad), una nube, el infaltable diablo, un corazón atravesado por una flecha y una mano que saluda. Este contenido obtuvo 106 “me gusta”, fue compartido una vez y tiene cinco comentarios, todos aludiendo a lo placentero de la práctica (figura 99).

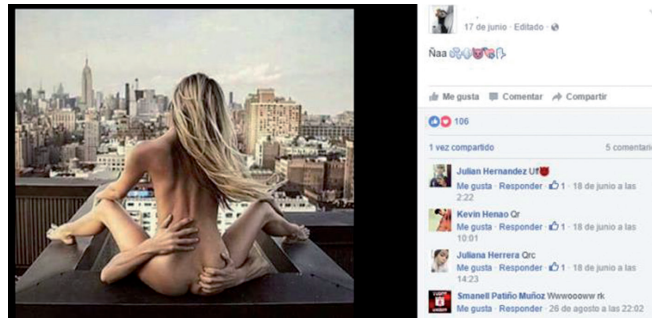


Figura 99: Una mujer recibiendo sexo oral, posteada por Teresa.

Otra más de las imágenes de mujeres que compartió, fue posteada el 10 de julio de 2016 y muestra a una joven montada en una bicicleta, que viste un pantalón corto de mezclilla, usa gafas de sol, y tiene la mano en alto con una playera blanca. La mujer tiene el torso desnudo. Teresa agrega a la imagen el emoticono del diablo, el de un marciano y el de un puño. El contenido obtuvo 174 “me gusta” y un solo comentario, de Komander Rodríguez de Coto, quien postea dos emoticonos de una cara con corazones en el lugar de los ojos. (figura 100).



Figura 100: La Mujer con el torso desnudo.

iii) Contenidos que reflejan dolor o depresión

Como se ha venido exponiendo, Teresa ha creado una identidad virtual que puede notarse en los contenidos que comparte y en los juegos del lenguaje que utiliza, ayudándose constantemente con imágenes y emoticonos. Una de las facetas de esta imagen corresponde a la que, de acuerdo con la información obtenida en la entrevista en profundidad, podría ser la que más refleja su imagen real. Se trata de figuras que expresan estados de ánimo que ella misma reconoce corresponden a lo que siente en el momento.

Son solamente seis imágenes, lo que bien puede ser el indicio de que se trata de momentos muy particulares en los que la adolescente decide mostrar su faceta más débil a los más de cuatro mil contactos que tiene en su perfil (figura 101).

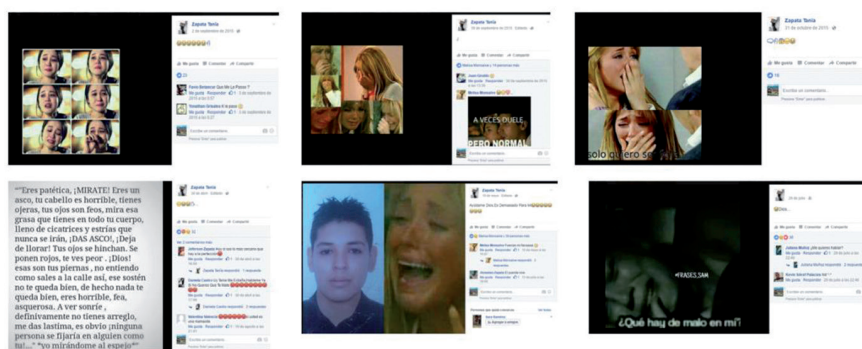


Figura 101: Seis contenidos que muestran momentos de depresión.

Los seis elementos son significativos. El primero muestra el llanto de una adolescente en seis diferentes momentos. Teresa agrega justamente seis emoticonos de llanto y uno de ok. Fue posteado el 2 de septiembre de 2015 y tiene solamente 23 “me gusta” y dos comentarios. En ambos le preguntan lo ocurrido, aunque la única respuesta de la adolescente es un “me gusta” (figura 102). Precisamente estas respuestas pueden ser una de las confirmaciones principales de que postear imágenes es un juego del lenguaje entre los adolescentes. A fin de cuentas, ella decide dar a conocer a través de una fotografía su estado de ánimo y obtiene la respuesta solidaria de un par de personas; probablemente era lo que estaba buscando.

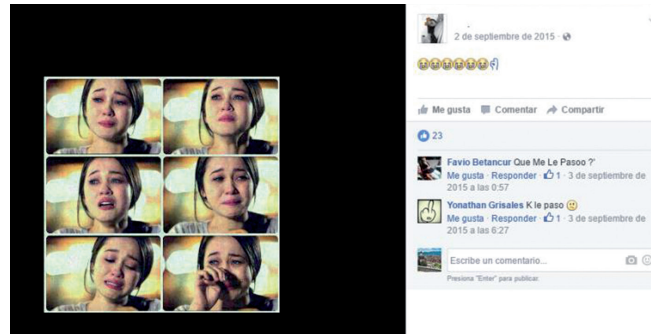


Figura 102: El llanto postado en una imagen.

La siguiente imagen que alude a cierto sufrimiento, fue postada el 30 de septiembre de 2015. Se trata de un *collage*, nuevamente con seis imágenes que muestran a una actriz mexicana de telenovelas, Anahí, llorando a lágrima viva. Teresa acompaña el contenido con una letra: “J”. Probablemente la adolescente hace referencia a una ruptura amorosa. Tiene 15 “me gusta” y dos comentarios. Uno, de Juan Giraldo, que postea el emoticono de una cara triste y otro de Melissa Monsalve, que le responde con otro contenido compartido: la imagen de dos chicos llorando, un hombre y una mujer, con la frase “a veces duele, pero normal” y agrega los emoticonos de llanto, tristeza y un corazón roto (figura 105).



Figura 103: Contenido que hace referencia a una ruptura amorosa.

El 31 de octubre de 2015, compartió nuevamente la imagen de la actriz Anahí (las series y telenovelas mexicanas de Televisa son muy populares en Colombia) en

la cual la actriz está frente a un hombre, primero con una expresión de sorpresa y luego llorando. En el meme está escrito “solo quiero ser feliz” y ella acompaña el contenido con los emoticonos de un puño, el símbolo de ok, una cara de sorpresa, una de tristeza y el de llanto. El contenido obtuvo solamente 16 “me gusta” y ningún comentario (figura 104).



Figura 104: “Solo quiero ser feliz”.

El 30 de abril de 2016, Teresa comparte un texto que llama la atención por lo que expresa:

“”Eres patética, ¡MÍRATE! Eres un asco, tu cabello es horrible, tienes ojeras, tus ojos son feos, mira esa grasa que tienes en todo tu cuerpo, lleno de cicatrices y estrías que nunca se irán, ¡DAS ASCO! ¡Deja de llorar! Se ponen rojos; te ves peor. ¡Dios! Esas son tus piernas, no entiendo cómo sales a la calle así, ese sostén no te queda bien, de hecho nada te queda bien, eres horrible, fea, asquerosa. A ver sonríte, definitivamente no tienes arreglo, me das lástima, es obvio ¡ninguna persona se fijaría en alguien como tú!...”*yo mirándome al espejo*”.

A este contenido, que muestra abiertamente una baja autoestima, la adolescente agrega el emoticono de una cara triste, dos de llanto, una mano que saluda y tres puntos suspensivos. Tiene 32 “me gusta” y siete comentarios, entre los que destaca el de su amiga Daniela, que postea diez emoticonos de furia y comenta: “Uy T... Me Extraña Hábleme ya Si No Queres Que Te Mate”, a lo que responde con los emoticonos de una cara triste y un corazón roto. Daniela vuelve a contestar: “Perra Me Habla O Viene YA A Mi Casa” y agrega trece caras furiosas más. Otro comentarista, Jeferson Zapata le dice “Huy si sos lo mas cercano que hay a la perfeccion”, con el

emoticono de una cara furiosa, a lo que Teresa contesta: “hay yo te amooooooooooooooooo” y un emoticono de lágrimas y dos de tristeza (figura 105).



Figura 105: Teresa y la baja autoestima.

Otro de los contenidos compartidos que alude a situaciones depresivas, es el que posteó el 10 de mayo de 2016 (figura 106). Se trata nuevamente de la imagen de la actriz Anahí llorando, aunque esta vez, junto a su fotografía está la de un adolescente. Todo parece indicar que se trata de la imagen para aludir al fallecimiento del joven de la fotografía. La adolescente acompaña el contenido con un comentario: “Ayúdame Dios Es Demasiado Para Mi” y agrega ocho emoticonos de llanto. La imagen obtuvo 32 “me gusta” y dos comentarios (figura 107), uno de Melissa Monsalve, que le dice “fuerzas mi flacaaaaa” y agrega el emoticono de una lágrima y obtiene respuesta por parte de Teresa que apunta “Eso es lo que no tengo ome” y refuerza su comentario con tres emoticonos de llanto excesivo. La amiga le responde “Me parte el alma verla así, pero desahogese”. Por su parte, Jhonatan Zapata le dice “El juanda vive”, probablemente en alusión a la muerte del adolescente de la fotografía.



Figura 106: Posible alusión a una pérdida.



Figura 107: Comentarios al post de Teresa.

El 29 de julio de 2016, Teresa demuestra nuevamente estar triste a través de una imagen (figura 108). Se trata de un contenido tomado de la página “Frases_Sam” en el que se ve a una mujer recostada, llorando desesperadamente y se agrega la frase “¿Qué hay de malo en mí?”, con el emoticono de llanto y la palabra “Dios” con tres puntos suspensivos. La imagen tiene 30 “me gusta” y los comentarios de dos contactos de Teresa. El primero, de Juliana Muñoz dice “¿Me quieres hablar?”, a lo que la adolescente responde “Sí” y agrega los emoticonos de una cara triste y otra de llanto. Juliana le reitera “Hableme”. El otro comentarista es Kevin Sdvstf Palacios, quien le dice “Nd” (Ni idea) y usa signos de puntuación para mostrar seriedad: *-*.

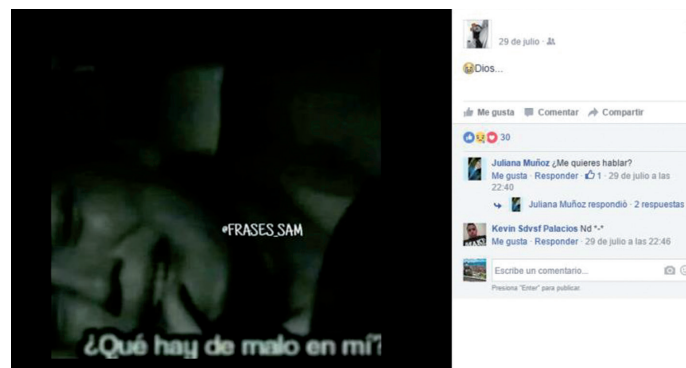


Figura 108: Teresa comparte otro contenido para mostrar tristeza.



Figura 109: Comentarios al estado de ánimo de Teresa.

iv) Contenidos en tono retador

Otra de las categorías en que se han dividido los contenidos que comparte pertenece a una más de las facetas que Teresa deja ver a sus contactos. Se trata de una forma de comportarse que es precisamente contraria a la anterior: la del reto hacia las formas, en la que también muestra situaciones que tienen que ver directamente con la sexualidad (figura 110).

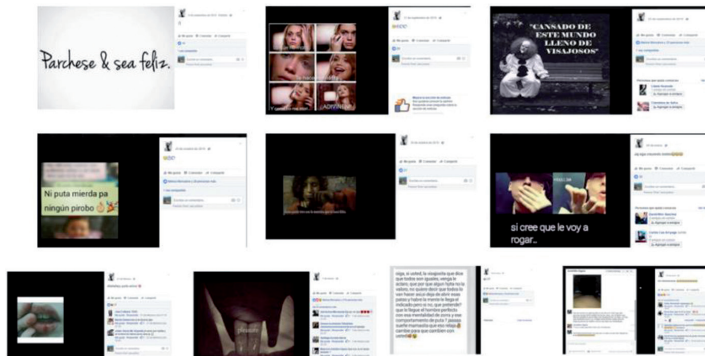


Figura 110: Imágenes en las que Teresa muestra actitudes de reto.

El 5 de septiembre de 2015, Teresa posteoó una frase: "Parchese & sea feliz.", al que la adolescente agregó el ícono de una mano haciendo la señal de amor y paz.

“Parchar” es un término que en Colombia se utiliza para hacer alusión a dos situaciones: besarse o pasar un buen tiempo conviviendo con los amigos. En el contexto, “párchese” puede estar haciendo alusión a divertirse y ser feliz. El contenido obtuvo 18 “me gusta” y no fue comentado.



Figura 111: Imagen posteadada por Teresa.

El 17 de septiembre de 2015, la adolescente comparte un contenido en el que, en seis fotografías de una joven, se cuenta una historia: “Lo que no mata.. te hace remaldita.. Y como no me morí.. ¡¡ADIVINEN!!”. Las imágenes de la joven, primero llorando y después mirándose al espejo con aire retador, son reforzadas por los emoticonos que postea Teresa: una risa mostrando todos los dientes, un “ok” y dos emoticonos de aplauso. Este contenido tampoco tiene comentarios y obtuvo 20 “me gusta”.



Figura 112: Imagen posteadada por Teresa.

El siguiente contenido clasificado como “retador”, es la imagen en blanco y negro de un payaso aterrador (“Eso”, el protagonista de un filme de terror), que dice

“CANSADO DE ESTE MUNDO LLENO DE VISAJOSOS”. La palabra “visajoso” en Antioquia se emplea para aludir a personas presuntuosas, que alardean de sus posesiones o de sus cualidades. En este contenido Teresa no agrega ningún emoticono, tiene 33 “me gusta” y ningún comentario.



Figura 113: Imagen posteadada por Teresa.

El 25 de octubre de 2015, la adolescente comparte una imagen que muestra la frase “ni puta mierda pa ningún pirobo”. “Pirobo” es una palabra que en Colombia se usa para hacer alusión a un insulto. La frase, pues, quiere decir que no hará el menor caso a ningún insulto. En la imagen aparecen los emoticonos de “ok” y de fiesta, mientras que la adolescente refuerza el contenido a su vez usando los emoticonos de tristeza, fuerza y aplausos, lo que probablemente hace referencia a haber sido blanco de algún insulto al que no le dará más peso. El contenido obtuvo 28 “me gusta” y no registró comentarios.



Figura 114: Imagen posteadada por Teresa.

El 26 de octubre de 2015 postea un contenido que también puede considerarse retador. Se trata de la fotografía de un menor de edad, de quien no se distingue si es hombre o mujer, pero que está consumiendo drogas. “Cada quien vive con la mentira que lo hace feliz”, dice la fotografía, que no es reforzada con ningún emoticono por parte de Teresa ni tiene comentarios. La publicación alcanzó 21 “me gusta” (figura 115).

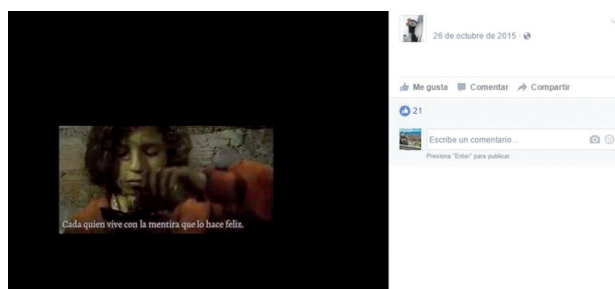


Figura 115: Imagen posteadada por Teresa.

El 20 de enero de 2016 compartió otro contenido en el que se puede ver a un hombre lanzando un beso, aunque en el contexto se puede intuir que se trata de una actitud sarcástica. “Si cree que le voy a rogar..” dice la fotografía, tomada de la página “Frases_Sam”. La adolescente comenta: “Jaj siga creyendo bobito” y añade tres emoticonos que denotan llorar de tanta risa. El contenido tuvo 30 “me gusta” y ningún comentario (figura 116).



Figura 116: Imagen posteadada por Teresa.

Otro más de los contenidos que Teresa ha compartido y que puede considerarse como un reto a las normas fue publicado el 21 de febrero de 2016 y es la fotografía

de unos labios de mujer lastimados. Se observa que se trata de una mujer joven y que la chica se limpia la sangre con los dedos. Cabe señalar que, durante la entrevista, ella afirmó que su novio le había roto la pantalla del teléfono en un arranque de furia, porque, dijo, pelean mucho y él en varias ocasiones se había disgustado con ella “por celos”. El comentario que la adolescente hace a la fotografía es “Añañañayy purito amor” y agrega el emoticono de un corazón. El contenido tiene 27 “me gusta” y tres comentarios (figura 117).

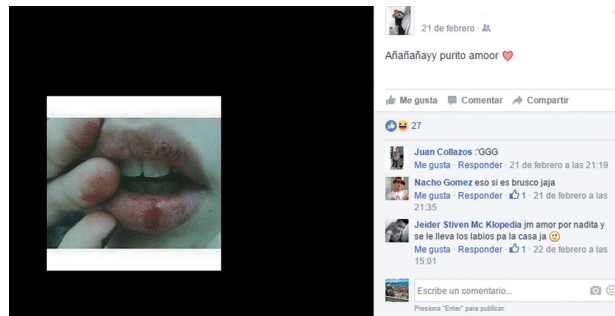


Figura 117: Imagen posteadada por Teresa.

El 1 de marzo de 2016 Teresa posteoó un contenido que obtuvo 277 “me gusta”. Se trata de la fotografía de los dedos mojados de una mujer que se masturba. La fotografía dice “pleasure” y la adolescente no hace ningún comentario al respecto. El contenido fue comentado 13 veces con frases como “qrc” (qué rico), “delicia” y la pregunta de uno de sus contactos, Mauricio Ordoñez Opazo, quien según los datos de su perfil tiene 34 años y es de Santiago de Chile, quien le dice: “Qué rico, tu lo haces también?” (figura 118).



Figura 118: Imagen posteadada por Teresa.

Así, el 14 de mayo de 2016 compartió otro contenido que puede considerarse un desafío más. Se trata de un texto que dice:

oiga, si usted, la visajosita que dice que todos son iguales, venga le aclaro, que por que algún hpta no la valoro, no quiere decir que todos lo van hacer asi, si deja de abrir esas patas y habre la mente le llega el indicado pero si no, que pretende? que le llegue el hombre perfecto con esa mentalidad de zorra y ese comportamiento de puta? Jaaaaa sueñe mamasisita que eso relaja (emoticono de “ok”) cambie para que cambien con usted” (emoticonos de un puño y de un guiño).

El contenido, al que agregó los emoticonos de la hoja, un puño y un “ok” tiene 37 “me gusta” y ningún comentario (figura 119).

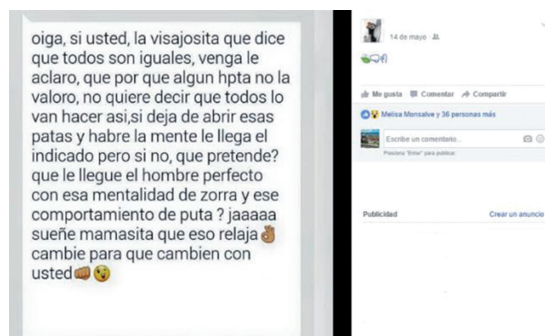


Figura 119: Imagen posteadada por Teresa.

El último de los contenidos compartidos por Teresa durante el periodo de la investigación puede considerarse el más desafiante de todo su perfil porque en éste, confronta abiertamente a un hombre que, a través del sistema de comunicación privado de Facebook le envió una fotografía sexualmente explícita (figura 120). La adolescente, a través de una captura de pantalla de la conversación, en la que incluye la fotografía, da a conocer a sus contactos el 24 de junio de 2016 que fue molestada por el individuo, que en Facebook estaba registrado como “Sureñito Olguín”, pero cuyo perfil ya no está disponible en la red social. La fotografía, (que fue retocada para evitar imágenes desagradables en esta investigación) muestra el órgano sexual de un hombre con sobrepeso, y una conversación sostenida con la adolescente, en la que ella le dice:

tras de cochino no sabe escribir no es ola si no “hola” gas que gonorrea de pipí maldito feo hp tan viejo y tan inmaduro que falta de seriedad la que le falta a los hombres de hoy en días y ut cree que mandando esto le voy a hablar JAJAJAJAAJ sueña que eso relaja payasoooo hp maldito cochino reciclador de mierdaaaaaa.

La respuesta del hombre es una amenaza: “T voy a violar yase dnd vives a ti y tu hermana”. Sin embargo, Teresa no se amedrenta y le responde: “JAJAJAJAJAJAJAJA con que me va violar con eso tan chiquito no le da” (ocho emoticonos de llorar de tanta risa). La adolescente, al publicar la captura de pantalla, comenta: “Me mieeeeeeeee” y agrega nueve emoticonos de llorar de risa.



Figura 120: Fotografía compartida por Teresa en su perfil de Facebook.

La publicación tiene 120 “me gusta” y 35 comentarios. En este caso concreto, llama la atención cómo Sureñito Olguín casi pasa del papel de acosador al de acosado, no solamente por el comentario de Teresa que alude al tamaño de su miembro y provoca la risa de varios comentaristas, sino porque, además, en algunos comentarios es insultado e incluso alguien crea un meme con los comentarios de la adolescente. Se trata de David Rivera, quien postea una carcajada virtual y una imagen que alude a la conversación publicada, en la que un grupo de jóvenes expresa: “Wooo!!!”

El hecho de que haya hecho pública la agresión sufrida en la red por medio de un mensaje privado, refleja la necesidad de autoprotegerse, pues al dar a conocer lo ocurrido, está —conscientemente o no— advirtiendo públicamente acerca de la situación y con ello, pone en evidencia virtualmente a quien la hace víctima de una acción desagradable. Sin embargo, es notorio que todo queda en un asunto virtual que, de cualquier manera, no podría ser tratado ni considerado en el mundo real, en el caso de que las amenazas del usuario resultaran en una agresión física.

Temas generales

La última categoría de contenidos compartidos se refiere a varias situaciones que en general no se repiten. Se trata de siete post que van desde una panorámica de la ciudad donde vive, Medellín, hasta la imagen de unas religiosas que apoyan al equipo “Nacional”, de la misma ciudad. En el periodo de la investigación, la adolescente también posteo algunas encuestas en las que propone que con emoticonos comenten lo que ella inspira a los usuarios, pero el primero, donde pide “comenta un número y te respondo con sinceridad” solamente tuvo 16 “me gusta” y 32 comentarios. Otro de los contenidos, que muestra una imagen que dice “comenta algo y te pongo un emoji” obtuvo 29 “me gusta” y 102 comentarios, aunque ella no responde a todos. Estos contenidos, como ya se dijo, salen del “estilo” del resto, y no tuvieron respuestas abundantes ni especiales por parte de los contactos de Teresa, posiblemente porque lo que más llama la atención de sus contactos de la identidad virtual de la adolescente no es este tipo de publicaciones (figura 123).

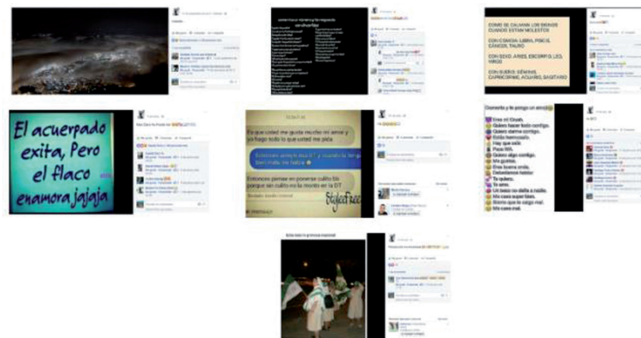


Figura 123: Imágenes posteadas por Teresa.

Mención aparte merecen dos fotografías. La primera fue posteada el 16 de noviembre de 2015 y muestra a Teresa acompañada de su madre. Es una *selfie* a la que la adolescente agrega el emoticono de una carita con corazones en lugar de ojos. Se trata, de entre todos los post compartidos, del que tiene el comentario más largo por parte de la adolescente, que deja ver una emoción particular y diferente, y es probable que sea el contenido que más refleja la personalidad de Teresa, quien en la entrevista en profundidad afirmó sentir que nunca tiene el comportamiento que su madre espera de ella, que se siente inadecuada y sobre todo, culpable porque su hermana fue secuestrada mientras ella la cuidaba. Efectivamente, en su comentario a la fotografía señala:

Mera reliquia jaj. Sos la mejor mama y lo más lindo que puede tener es mundo tanto por agradecerte. SOS la mama mas desatinada que puede a ver jaja perdón por causarte tantos problemas tantos dolores de cabeza tantas lágrimas por mi culpa te amooo sin fin #1 te amooooooooo” (emoticonos de tres caras con corazones en lugar de ojos y uno de “ok”) (figura 124).

La imagen (figura 124) tiene 144 “me gusta” y cuatro comentarios, entre los que destaca el de Derk Kafka, un contacto mexicano que no reporta su edad pero que le dice: “igual de ricas las dos”.



Figura 124: Fotografía de Teresa, compartida en su perfil de Facebook.

Otra de las fotografías destacadas de Teresa, fue compartida el 20 de febrero de 2016, y en ésta la adolescente muestra dos imágenes de sí misma que representan el “antes” y el “después”. En la primera foto, se le ve cuando era niña, sentada, en una actitud más bien tímida y en la segunda, se aprecia su imagen actual, una *selfie* en la que tiene un teléfono en la mano, viste un *top* y un pantalón blancos y se nota provocativa. A la foto, ella misma agrega el emoticono que denota una risa excesiva (rodando en el suelo por la risa) y su comentario es “Jajajaja Ay No Me Mieeeeeeeeee” acompañado de 18 emoticonos de caras que lloran de tanta risa. En efecto, de acuerdo con los emoticonos que normalmente postea la adolescente, este es el contenido que al parecer encuentra más divertido, del total de los que compartió en el periodo de la investigación. Este reír de sí misma y de su imagen de niña muestra que, al menos en lo que toca a su identidad virtual, ella pretende dejar atrás a la pequeña que fue y ha decidido crecer —al menos para Facebook—. La imagen tiene 16 comentarios y 236 “me gusta”. Los comentarios comparten la risa de Teresa y en algunos casos sus contactos le dicen que sigue siendo hermosa, aunque en alguno, Jaiber Jiménez afirma “antes no tenía nada y aora que mamaxita”. (figura 125).



Figura 125: Fotografías compartidas por Teresa, en Facebook, y comentarios.

De esta manera, los contenidos compartidos en Facebook por Teresa, una adolescente colombiana de 14 años, se perfilan como una verdadera colección de juegos del lenguaje, de expresiones que, a través de imágenes y pocos textos, reflejan la identidad virtual de una persona que en la vida *offline* es diferente a la que se muestra insistente y cotidianamente en la red social.

Esta situación, además, representa para la adolescente —aunque evidentemente ella misma no se da cuenta de esto— una continua exposición a ser acosada a través de la red. La prueba más tangible de ello es la situación del post en el cual ella muestra a Sureñito Olguín y sus insinuaciones, así como sus amenazas. En realidad, aunque ella intentó banalizar la situación e incluso en algún momento parecía que el acosador se había convertido en acosado, dados los comentarios de los contactos de la adolescente, no puede pasarse por alto que en las amenazas del usuario está la aclaración de que sabe el lugar donde ella vive. En este sentido, aunque no es posible saber si las probabilidades de que el individuo cumpla su amenaza de violarla a ella y a su hermana son altas, queda en el aire la pregunta de cuántos de los contactos de Teresa saben dónde y cómo acercarse a ella, y si la identidad virtual que ella se ha creado y que corresponde a una adolescente desinhibida, que muestra su cuerpo sin pudor y continuamente parece retar a la sociedad, es un motivo para que alguno de sus contactos considere adecuado ir más allá del contacto virtual.

Es cierto que cada persona tiene el derecho de mostrarse ante la red como mejor considere, sin detenerse ante la posibilidad de provocar situaciones incómodas en las que pueda sufrir algún tipo de ciberacoso, sin embargo, en la práctica no existe ese ideal de respeto y, sobre todo, la propia naturaleza de Internet permite no solamente la crítica, que puede derivar en ataques hacia la persona o a su identidad virtual, sino que amplifica la posibilidad de ser objeto de comentarios crueles, que pueden volverse permanentes y alcanzar a un importante número de personas.

La pregunta que queda en el aire es hasta dónde esa identidad virtual creada por la adolescente puede afectar su vida cotidiana, qué tanto de su personalidad real está reflejado en esos juegos del lenguaje que maneja y comparte con sus amigos y hasta dónde se mezclan ambas identidades.

Durante la conversación con Teresa, ella misma reconoció que su imagen en la red social y la de su vida cotidiana corresponden a dos personas diferentes. “la verdad siempre sonrío, siempre dejo ver la persona que todos quieren ver, ellos y ellas no saben cuando lloro, cuando en ocasiones me quiero morir, nunca me han visto llorar”.

Entonces, a partir de esta afirmación, resulta necesario preguntarnos: ¿la identidad virtual de la adolescente está hecha y planeada para que sus contactos tengan la

percepción de lo que “quieren ver”? Y de esta forma, ¿cabe afirmar que aquello que la sociedad de la red quiere ver y que da a los usuarios una cierta popularidad, una presencia reconocida, tiene que ver con las características que ellos desean encontrar en los demás sujetos?

Y del mismo modo, considerando esa misma declaración de Teresa, ¿podría afirmarse que, en los juegos del lenguaje de la red, en esa forma de vida, está prohibido, o por lo menos no es bien visto mostrar las propias debilidades, aunque entre esas carencias esté incluida una depresión latente, reflejada en la frase “no saben cuando lloro, cuando a veces me quiero morir”?

¿Cuáles son las reglas no escritas para crear una identidad virtual, entonces? Queda en evidencia que es necesario conocer las reglas de los juegos del lenguaje, que es fundamental estandarizar algunos contenidos y estar a la moda para ser parte de esa realidad y no correr el riesgo de ser excluidos.

Un ejemplo evidente es el uso de las letras de canciones para acompañar imágenes propias y con ello dar cuenta de ciertos estados de ánimo, que se contextualizan en las letras de las melodías y que a simple vista no parecen comprensibles, pero que una vez conociendo el contenido de esa música, dan una idea más clara de lo que los adolescentes estarían expresando.

Y es que además de Teresa, en los perfiles de otros adolescentes contactados durante la investigación, fue posible detectar este juego del lenguaje que sigue un esquema muy sencillo: tomar una fotografía (de preferencia una *selfie*) y ponerla a disposición de los contactos acompañándola del fragmento de una canción y de algunos emoticonos (casi en todos los casos utilizan el micrófono, que les sirve para expresar que se trata de una melodía).

Este juego del lenguaje es utilizado por hombres y mujeres, y el contexto de las canciones varía de acuerdo con el tipo de imagen. Enseguida se muestran algunos ejemplos.

Benito, otro de los adolescentes entrevistados durante la investigación, colombiano de 13 años, posteó una fotografía de cuerpo entero —no es una *selfie*— en la

que aparece con una mano tocándose el corazón. El texto que acompaña la imagen es: “dice que soy su huracán porque cuando la toco se excita y provoca un diluvio”.

Los emoticonos empleados por Benito son tres hojas, dos diablos y un beso, una estrella, una cara con lentes oscuros y otro diablo. El post, compartido el 3 de septiembre de 2016, alcanzó 1001 “me gusta” y tiene tres comentarios.



Figura 126: Fotografía compartida por Benito, en Facebook.

La canción con que Benito acompaña su imagen se titula “Tú me enamoraste” y es de los intérpretes de reguetón Almighty, Lary Over, Brytiago, Anuel AA y Bryant Myers (Musixmatch, 2016). La letra tiene un contenido abiertamente sexual, con frases muy descriptivas que hacen referencia a una mujer que “es una diabla en la cama, actúa como Carmen Luvana, es como una actriz porno en la cama” y en el texto se dan detalles muy claros de cómo reacciona y se comporta durante el acto sexual.

Sin conocer el contexto, aun cuando la parte de la melodía seleccionada por Benito es en cierta manera descriptivo, se puede pensar que se trata solamente de una canción más citada por el adolescente, sin embargo, yendo a investigar de qué trata, se presume que está tratando de mostrar una situación abiertamente sexual e incluso sexista, pues el texto que cita muestra una situación en la cual la mujer es utilizada —literalmente— como un objeto de placer, especialmente en frases como “dice que no me conoce, pero que no importa con tal de que goce” o bien en otra frase donde se observa claramente que el papel de la mujer para estar en pareja se reduce a la

cama y a la cocina: “soy un guerrero, en la mano un escudo; si ella cocina al igual que se mueve me mudo”.

Otro de los contenidos posteados por adolescentes del grupo en el cual se realizó la investigación y que corresponde al juego de lenguaje en el que se expresan estados de ánimo o situaciones utilizando letras de canciones, fue publicado por David, el 6 de junio de 2015. El adolescente colombiano de 14 años muestra una fotografía en la que aparece su imagen dos veces. En la *selfie*, viste una camiseta de tirantes blanca, tiene una cadena en el cuello y mira en modo retador a la cámara. “Mejor Andar Solo Que Mal Acompañado. No Se Fia El de Nadie y Asi Anda Relajado”, dice el texto que acompaña la imagen, a la que agrega emoticonos de sonrisas, micrófonos, notas musicales y cigarros. Su post obtuvo 48 “me gusta” y dos comentarios, y el texto corresponde a la canción “Nocturno”, del grupo de rap colombiano “La Etnia” (Musica.com, 2016b).

La canción cuenta la historia de un hombre que “con estimulante, que fluye por su sangre medita solitario, haciendo su balance. La nicotina irrita su retina y no le falta la línea de blanca harina que agita”. Resulta significativo ver que, en el post, los emoticonos de David son hojas que, como ya se mencionó, harían alusión a la marihuana y además, utiliza los cigarros que en la canción se mencionan.



Figura 127: Fotografías compartidas por David en Facebook.

Un contenido más que obedece las reglas del juego de lenguaje que se ha venido mencionando, fue posteadado por Jimena, adolescente colombiana de 14 años, quien compartió una fotografía el 29 de septiembre de 2015. Se trata de una *selfie* en

la que lo que más se observa es el rostro, y agregó el emoticono que tiene corazones en lugar de los ojos. El texto que refuerza su imagen dice “De Tan Solo Besarme Me Robas El Aliento & No Miento”, acompañado de los emoticonos de notas musicales, una cara con corazones en lugar de ojos, un corazón atravesado por una flecha y una mano con el símbolo de “ok”.

Esa frase corresponde a la melodía “En las noches frías”, interpretada por el reguetonero puertorriqueño Ñengo Flow (Musica.com, 2016c), que habla de una propuesta amorosa a una mujer: “mami, mami, mami, si me calientas no te echas pa’ atrás & deja que te devore [...] Voy a darte duro pa’ que no te arrepientas. En las noches frías sé que mi nombre mientas”. El post de Jimena obtuvo 109 “me gusta”.



Figura 128: Fotografía posteadada por Jimena.

Uno más de los contenidos posteados es de Marcia, de 14 años, colombiana, quien el 4 de septiembre de 2016 puso a disposición de sus contactos una fotografía de cuerpo entero, en la que aparece vestida con pantalones cortos y que manda un beso a la cámara. La foto está acompañada por un texto: “No te enojés si sabes que hago que te mojes”, que es una frase de la canción “¿Qué quieres de mí?”, también de Ñengo Flow, que dice: “Dime para qué quieres amor, da da daa si sólo te quiero dar calor y nada más. Ya sé que cuando me dices que no, estás buscando lo mismo que yo y nada más”. La imagen de Marcia tuvo 165 “me gusta” y 11 comentarios.



Figura 129: Fotografía posteadada por Marcia.

En una revisión de los perfiles de las y los adolescentes colombianos entrevistados, se encontraron 32 post en los que muestran su imagen acompañada del texto de una canción (figura 130).

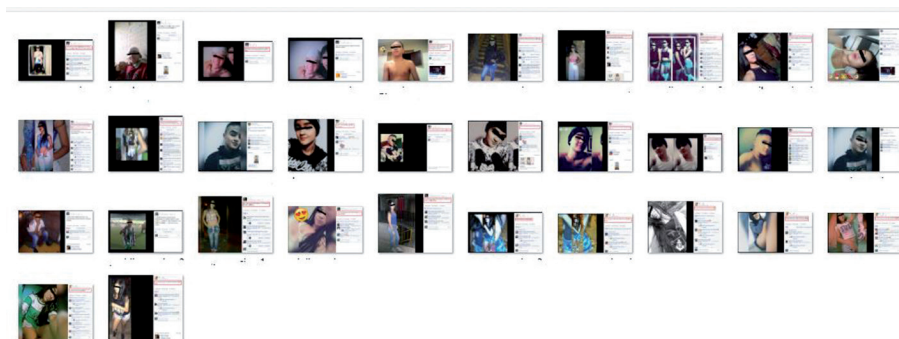


Figura 130: Imágenes y frases de canciones.

Este es uno de los juegos del lenguaje que se repiten no solamente en el caso que se ha estado analizando, sino en otros perfiles de adolescentes colombianos, que, además, por lo que se observa, tienen una especial preferencia por el reguetón.

Esta insistencia en compartir textos de canciones que acompañen las imágenes de ellos mismos, lleva a cuestionar si los adolescentes entienden realmente lo que las melodías dicen. Esto podría ser una especulación, aunque hay casos en los cuales los emoticonos parecen reforzar los textos compartidos, como el ya mencionado que

muestra un fragmento de “Nocturno”, canción en la cual se habla de la nicotina, que es aludida por quien la postea con un emoticono de cigarros.

Como ya se dijo, en este juego del lenguaje se encuentran ejemplos del uso de canciones de contenido abiertamente sexual, y valdría la pena profundizar en el asunto para saber si en realidad los adolescentes lo entienden o no, y si precisamente ese exceso de información sobre la sexualidad no podría representar para ellos en un futuro una pérdida en la percepción del erotismo. A fin de cuentas, mencionar continuamente situaciones abiertamente sexuales podría ser parte de un discurso que no entienden o que conocen solamente de oídas, lo que implicaría que lo que hacen con las canciones que hablan de orgasmos o de eyaculaciones es fanfarronear, presumir de conocer algo que tal vez todavía no está a su alcance.

Sin embargo, en el caso contrario, suponiendo que en realidad escuchen esa música como una referencia a experiencias ya vividas, habría que considerar si las descripciones tan gráficas pueden, en un futuro, representar para ellos un despertar temprano a una sexualidad sin límites, que en su vida futura podría implicar una pérdida del placer del amor físico. Sin embargo, como ya se dijo, esto bien podría ser materia de un estudio posterior.

El segundo sujeto de la investigación será llamado “Karina”. La adolescente, quien al momento de la investigación tenía 15 años, participó en uno de los grupos focales organizados durante la investigación en la ciudad de Toluca, México. Se trata de una estudiante que durante los primeros encuentros se mostró particularmente participativa, levantando con frecuencia la mano para responder de inmediato a las preguntas de la investigadora, dando ejemplos del modo en que ella considera que se debe utilizar la red social Facebook “no todo el tiempo y dando más oportunidad a hablar en persona”. Ella misma comentó, también en el encuentro con el grupo focal, que es curioso cómo en muchos casos, los compañeros de la secundaria son “amigos en Facebook que incluso platican en *chat*, pero en la escuela no se hablan”. Esta afirmación hecha por Karina, fue reforzada por los demás integrantes del grupo focal en el que ella participaba, y en los otros dos grupos focales que se organizaron, los adolescentes confirmaron que muchos de sus “amigos del Facebook” son compañeros de la escuela con quienes nunca hablan personalmente.

Cabe decir que la adolescente destacaba entre sus compañeros porque intentaba, aunque no siempre lo conseguía, expresarse con más propiedad que ellos y su actitud era muy seria. En realidad, cuando Karina pedía la palabra, algunos de sus compañeros expresaban un cierto fastidio, y en algún momento uno de ellos sugirió que se callara. La adolescente aceptó de inmediato participar en la fase de las entrevistas, y durante la charla fue muy receptiva, y aunque en todo momento dio a entender que estar en Facebook no era una actividad prioritaria para ella y que en realidad sus actividades en la red eran limitadas, al analizar su perfil se encontró que participa con frecuencia en la red social y, como se verá, también ella ha seleccionado aspectos de su personalidad que publica en la red. De acuerdo con la observación directa y la charla sostenida con ella, se puede describir a Karina como una adolescente de clase media, es hija única y vive con sus padres en una colonia popular del centro de Toluca, cercana a la escuela secundaria. Asiste a una escuela pública donde aprende danza clásica y música, y en general, contraria a la actitud de la adolescente colombiana Teresa, ella destaca entre sus compañeros y compañeras, por una parte, en el aspecto físico, pues es la más alta de todos, y, por otra parte, porque mantiene un comportamiento serio en todo momento, se sienta en una postura rígida, busca términos más rebuscados para expresarse, e incluso en algunos momentos del encuentro con el grupo focal, después que sus compañeros pretendían callarla, ella los miraba como retándolos. Justamente en ese momento fue posible observar que buscó un lugar aparte, en la primera fila, y no compartió opiniones ni comentarios con ninguno de las y los adolescentes que se encontraban en el lugar.

Al observar su perfil en la red social, se puede advertir que no da a Facebook toda la información de registro que la compañía le pide y tampoco da a conocer su nombre verdadero. Los datos que comparte son su fecha de nacimiento, la ciudad donde habita y de la cual es originaria. También reporta un grupo de contactos clasificados como “familiares”, entre los cuales aparece una “hermana” que en realidad no es su pariente, sino una amiga cercana, y cuatro primos. Ha subido 15 álbumes. Tiene 39 fotografías de perfil y 72 de portada. Ha subido 119 fotos con el teléfono. Tiene dos videos. Tiene 298 fotografías posteadas por ella misma. La primera imagen fue compartida en febrero de 2012. Tiene 78 fotografías en las que ha sido etiquetada por otros. La información del perfil no permite saber cuántos amigos de Facebook

tiene, aunque durante la entrevista aseguró tener alrededor de 300 contactos, de los cuales, dijo conocer personalmente a la mayoría, dado que, como ya se dijo, además de la escuela regular, toma clases de ballet y de música.

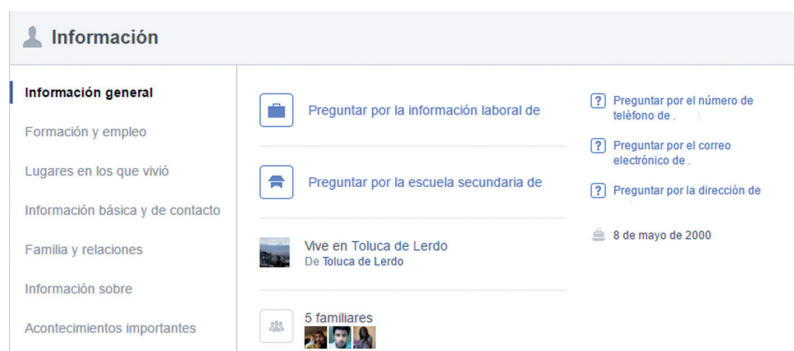


Figura 131. Información general de Karina en su perfil de Facebook.

Karina tiene 31 fotografías en las que ha sido etiquetada por otros usuarios, es decir, 26.1 por ciento de las imágenes que comparte corresponden a una interacción con otras personas, mientras que el resto son fotografías que ella misma presenta a la comunidad de Facebook. A diferencia del perfil de la colombiana Teresa, además de que la adolescente tiene un porcentaje mayor de interacción con otras personas, se advierte que, aparte de 104 *selfies* tiene 194 imágenes posteadas por ella misma donde muestra otro tipo de contenidos, además de sus fotografías.

Respecto a las *selfies*, hay un detalle por señalar, como se verá en las imágenes sucesivas: la adolescente se muestra ante la comunidad de Facebook a través de fotografías que ella misma se toma. Como Teresa, también lo hace posando, en el que posiblemente considera su ángulo más favorable. Se nota, a partir de la repetición de algunas imágenes, que busca dejarse ver por sus conocidos. Sin embargo, en la entrevista, Karina aseguró que “nunca” postea fotografías de ella misma sin un contenido adicional. “Posteo cosas de mí, frases de libros, fotos mías, pero cuando llego a publicarlas, las acompaño con una frase o un pensamiento”. Pero esta afirmación es falsa. No hay uno solo de sus autorretratos que incluya alguna frase inspiradora o motivacional.

Por otra parte, de las fotografías en que Karina ha sido etiquetada por otros usuarios, 17 de 31, es decir, 54.8 por ciento, corresponde a imágenes familiares, que van desde las fotografías de un bebé hasta tomas de algunas reuniones sociales.

El perfil de esta usuaria es, sin duda, mucho menos visitado que el anterior y obviamente no tiene siquiera diez por ciento del número de contactos de Teresa. Sin embargo, Karina, al igual que la adolescente colombiana, muestra una clara tendencia a definir quién quiere ser en la red social, es decir, se está formando una identidad en la red que insiste en dar a conocer continuamente.

La propia usuaria señaló en la entrevista que su madre no la autorizaba para formar parte de las redes sociales, sin embargo, fue su prima quien abrió el perfil, al que de inmediato agregó como contactos a algunos miembros de su familia, sus primos y algunas tías. Aunque Karina dijo que dedica a la red social un máximo de media hora al día y no se conecta a ésta diariamente, sino los fines de semana, su afirmación tampoco resultó cierta, pues se observa en las fechas de sus publicaciones que comparte contenidos regularmente, más de una vez a la semana.

Las publicaciones de Karina muestran —al igual que los del otro perfil analizado— una evolución. Las siguientes son algunas de las imágenes que la adolescente ha compartido desde su inscripción a Facebook y hasta la fecha de corte considerada para la presente investigación.

La primera fotografía de sí misma que comparte no es una *selfie*, sino una imagen tomada por otra persona (figura 132). Fue publicada el 27 de febrero de 2012 y muestra a la chica de cuerpo entero, con la mano en la cintura y mirando hacia la cámara. Tiene solamente siete “me gusta” y cuatro comentarios. De ellos, dos son de un contacto que aparecerá constantemente en sus post, “Cielo Vidal”, quien al parecer es su mejor amiga. El otro comentario es de Kely Noria, quien simplemente expresa: “que fea”.



Figura 132. La primera fotografía postzada en el perfil de Karina.

En su perfil, postea frases tomadas de libros o fotografías, “cuando llego a publicar una foto mía es para acompañarla con una frase de un libro. No debería de sentir nada, en los comentarios les dices gracias, les mandas saludos”, explica durante la entrevista la adolescente, quien afirma sentirse segura en la red social porque selecciona la privacidad y así define quién puede ver los contenidos que comparte. Además, asegura que no se siente vigilada, porque no es “de ese tipo de personas que publican cosas personales”.

Al respecto, apunta que comparte lo que cree que es correcto: “una foto de ballet es de cuerpo completo, de rostro, no hay más cosas”. Así, aclara que el criterio para seleccionar los contenidos es, básicamente, que le agrada a ella, y le gusta postear videos de bailarines.

Karina es mucho más específica que Teresa durante la entrevista, en la cual aclara que:

en Facebook comparto una parte de mí, no todo, muestro la parte artística. Yo siento que soy la misma, pero el problema es que cuando las personas no te conocen bien, tienen otro punto de vista. Yo siento que soy la misma. En realidad, con las personas no me gusta ser muy abierta, solamente con las personas que conozco bien. No me siento vigilada, no subo mis estados de ánimo, no me gusta

hacerlo, cada quien supongo que lo hace porque necesita apoyo de alguien, pero para mí es mejor hablarle a alguien a que todos lo vean.

Esta afirmación de Karina refuerza uno de los conceptos propuestos en este trabajo: la identidad virtual. En sus propias palabras, dice que comparte “una parte” de ella misma, es decir, hace una selección de lo que considera que puede definir su identidad en la red y, como expresa, deja fuera otros aspectos, particularmente sus estados de ánimo, que considera mejor compartir en la vida real que en la vida virtual. Punto clave en esta afirmación es la frase “yo siento que soy la misma”, haciendo alusión a cómo se muestra en Facebook y cómo es en la vida cotidiana. Como ya se explicó anteriormente, la identidad virtual se refiere precisamente a eso, a una selección que permite al usuario elegir cómo quiere mostrarse, qué quiere ser, pero con base en los elementos de su persona que considera pertinente mostrar, además de que, por lo que expresa, para ella la red social es un entorno más en el que desenvuelve.

La adolescente mexicana considera (como sus coetáneos colombianos) que los riesgos de utilizar Facebook están principalmente en la posibilidad de que personas desconocidas puedan tener acceso a la información o establecer contactos que no son deseados. Ella misma aclara que procura cuidar la información que sube a su página de Facebook, y que la reduce a su fecha de nacimiento y a la ciudad donde vive.

El 19 de diciembre de 2012 Karina publicó en su perfil de Facebook siete fotografías, muy similares, de globos de Cantoya (ver figura 133), pero nadie de sus contactos selecciona el “me gusta”, ni tampoco se registra ningún comentario. El 24 de enero de 2013, nuevamente muestra en su perfil una de las fotografías que ya había publicado, aunque tampoco nadie escribe ningún comentario, ni selecciona “me gusta”.

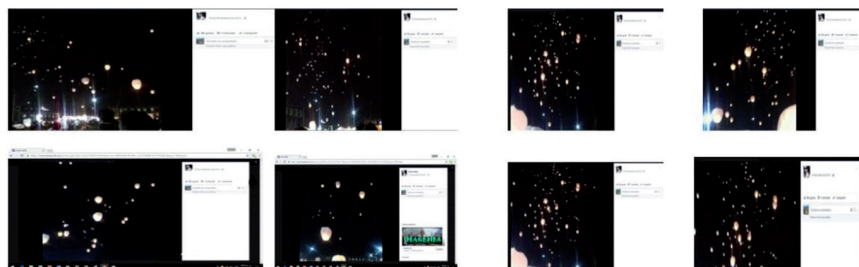


Figura 133. Globos de cantoya.

Repetir imágenes o fotografías que ya había publicado en alguna otra ocasión es una constante en Karina, al igual que lo observado en el perfil de la colombiana Teresa, esto se verá en el perfil de la adolescente mexicana, lo que puede ser considerado parte de los juegos del lenguaje, dado que exponerse con insistencia en determinada manera, la que los adolescentes consideran más adecuada, trae como posible consecuencia obtener más “me gusta”, es decir, la aprobación de los contactos en la red.

Durante las festividades de fin de año, el 19 de diciembre de 2012, sube una fotografía de luces y adornos navideños, pero nadie la comenta, ni le da “me gusta”. Un año después, el 24 de diciembre de 2013 sube una imagen, etiquetando a varios de sus contactos de Facebook con una imagen y una leyenda que dice Feliz Navidad y Prospero Año Nuevo; y posteriormente, el 31 de diciembre de ese 2013, nuevamente sube una fotografía de “Feliz año nuevo 2014”, etiquetando a 16 personas, obteniendo 13 “me gusta”, incluido el de ella, y cuatro comentarios, deseándole también feliz año nuevo.

El 31 de diciembre de 2013 postea una imagen, enfatizando que en ese año se quedan historias y sentimientos, y desea que el año 2014 sea de sorpresas. Dicha imagen obtiene siete “me gusta”, incluido el de ella misma, pero ningún comentario.

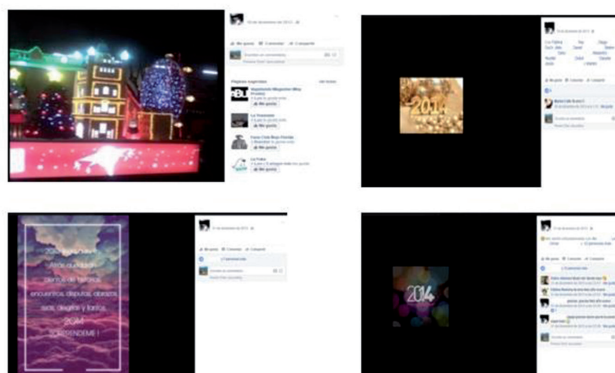


Figura 134. Festividades decembrinas y año nuevo.

Una actividad importante en la vida de Karina es el ballet clásico; es algo que le gusta hacer y que la caracteriza, por lo que en su perfil de Facebook comparte en reiteradas ocasiones imágenes o fotografías que hacen referencia a ésta. (figuras 135-140).

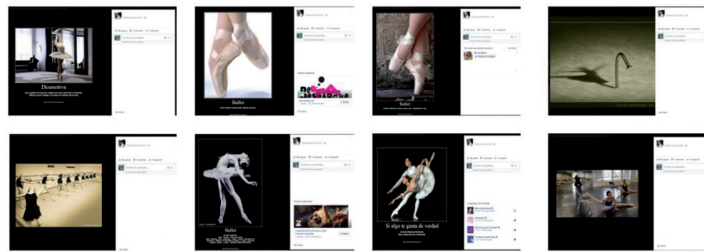


Figura 135. Contenidos que hacen referencia al ballet clásico compartidos el mismo día.

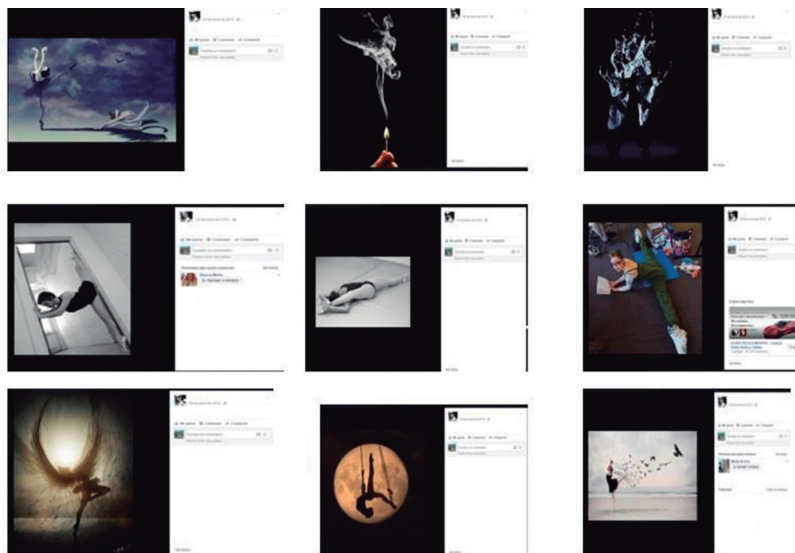


Figura 136. Contenidos que hacen referencia al ballet clásico compartidos el mismo día.

Como se puede ver en las figuras 135 y 136, el 29 de junio de 2012 Karina publicó 18 imágenes que hacen referencia al ballet. En algunas de ellas se muestran frases, acompañadas de la imagen, y resaltan que se trata de una actividad que, para desarrollarse, requiere gran esfuerzo, disciplina, dedicación, entre otros elementos, y menciona que desmotiva que algunas personas lo consideren sólo como un capricho y no como una gran pasión. En realidad, todo indica que ella, a través de estos comentarios, muestra al ballet como disciplina, pero, dado que ella misma la pone

en práctica, por medio de los contenidos que comparte está mostrando y justificando que no se trata de un capricho, sino de una pasión que tiene y desarrolla.

En realidad, cada una de esas imágenes, a pesar de que no la retratan a ella físicamente, la están mostrando ante sus contactos de la red social, y están evidenciando el modo en que quiere ser percibida: como una persona que se esfuerza, que es disciplinada, que tiene dedicación y que no es caprichosa. Esa parte de su identidad virtual, hay que decirlo, corresponde en gran medida a la identidad real que la adolescente manifiesta y que pudo observarse durante la entrevista y en los días en que se desarrolló el trabajo de campo. Se trata de una mujer seria, rígida, que destaca en el grupo por su manera de hablar, mucho más severa y formal que sus coetáneos, por su modo de dirigirse a la autoridad escolar, que es más bien severo y mesurado.

Sin embargo, a pesar de ser recurrentes, sus contenidos no obtuvieron ningún “me gusta”, en la red social Facebook. Karina tiende a publicar en su perfil contenidos relacionados con el ballet en diversas ocasiones. Las imágenes que se muestran en la figura 137, las publicó en dos o tres ocasiones, con fechas diferentes.

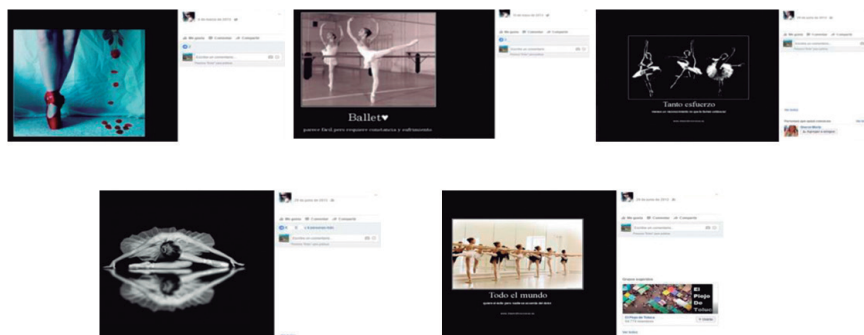


Figura 137. Imágenes que Karina repite en varias ocasiones.

Como se puede ver en la figura 138, el 6 de junio de 2013, publicó varias fotografías que la retratan como bailarina. En algunas solamente se encuentra ella, y en otras se observan compañeras del grupo de ballet en una presentación. Ese mismo día, en su perfil de Facebook reforzó una vez más su amor por el ballet en una imagen.

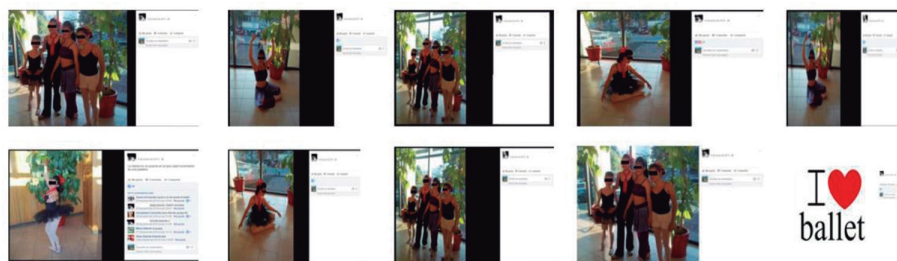


Figura 138. Presentación de ballet.

En particular, la fotografía que va acompañada de la frase “La danza es un poema en el que cada movimiento es una palabra”, logró 46 “me gusta” y algunos comentarios, como “Que guapa”, “Que niña tan guapa”.

Dos fotografías son muy similares, incluso parecen ser la misma toma repetida, pero una de ellas sólo obtuvo un “me gusta” y la otra tiene 23 registros, entre “me gusta” y “me encanta”.

En la figura 139 se pueden observar otras imágenes que publica en fechas diversas, dos del año 2013 y una en 2014, en las que sigue mostrando su gusto por el ballet.



Figura 139. El ballet, como parte de la identidad de Karina.

Así, reiterativamente, entre imágenes y fotografías, Karina muestra al ballet como la parte fundamental de sus actividades. Es decir, entre las posibilidades de mostrar su identidad, ella ha elegido la de una joven bailarina, disciplinada, sacrificada, que se esfuerza en una actividad que le apasiona.

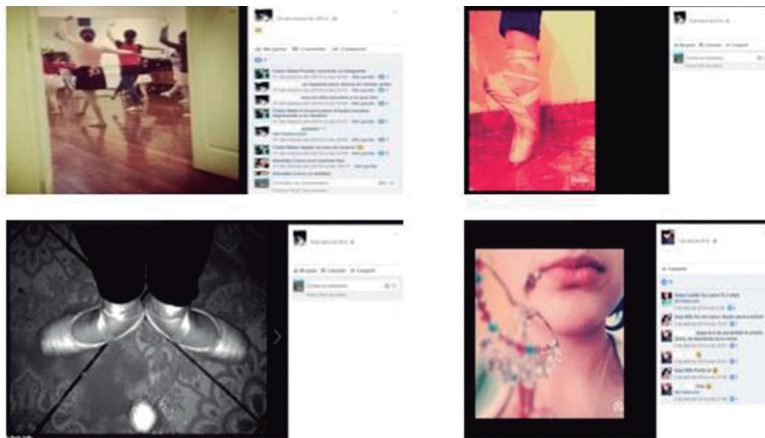


Figura 140. Fotografías sobre el ballet.

En la figura 140, se puede ver una de las fotografías que obtuvo 19 “me gusta”, en la cual comparte la imagen de una bailarina y al fondo, deja ver parte de su rostro, enfatizando sus labios. También se muestran dos comentarios de sus contactos que precisamente hacen referencia a sus labios. Una de ellas inicia una conversación, en la que ambas dicen que se extrañan.

En otra de las imágenes, que obtuvo tres “me gusta”, hay una conversación con uno de sus contactos, en donde se puede ver que no estuvo ensayando ballet por un tiempo, pero lo retomó e inició a estudiar en otra escuela. Las imágenes que hacen referencia a que le gusta el ballet, sólo tienen un “me gusta” cada una, y ningún comentario.

Otra de las actividades importantes en la vida de Karina, es el dibujo. Uno de los elementos de su identidad virtual es también el de una dibujante que en ocasiones comparte sus trabajos,

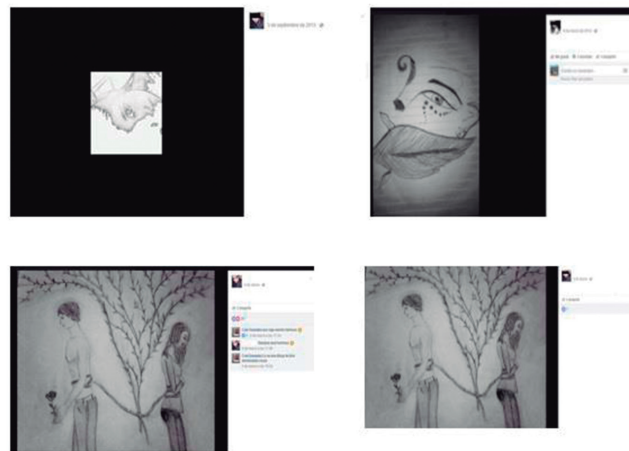


Figura 141. Dibujos de Karina.

Los dibujos que se muestran en la figura 141 corresponden a diversas fechas. El primero es del 3 de septiembre de 2013, y los demás son de marzo de 2014. Como se puede ver, al igual que con las fotografías e imágenes que muestra sobre el ballet, y como se verá posteriormente con algunas *selfies* y otras imágenes, Karina tiende a repetir sus publicaciones, ya sea en la misma o en diferentes fechas. En la figura 141, se aprecia cómo el 4 de marzo de 2014 publica dos veces el dibujo de un hombre y una mujer, uno obtiene un “me gusta”, y otro 29, entre “me gusta” y “me encanta”. Además, se registran comentarios que señalan que el dibujo sigue siendo hermoso y que dice “demasiadas cosas”, a lo que comenta que siempre será hermoso.

El 11 de marzo de 2014 comparte en su perfil nueve fotografías de sus dibujos. Como se puede ver en la figura 142 repite nuevamente dos de las imágenes, aunque en las de la segunda fila tiene un retoque en el color. Se puede ver que en realidad, Karina no tiene un gran talento como dibujante, sin embargo, decide insistir en que su identidad virtual es la de una artista: bailarina y dibujante.

En algunas de estas publicaciones la amiga de Karina, Cielo Vidal, halaga los dibujos, con frases como “Tú eres mi artista favorita”, “Pintas hermoso y eres buena”, a lo que la adolescente contesta generalmente con un “Gracias” y también señala “Jajajaja gracias, hago lo posible porque queden bonitos”.

A través de los dibujos de Karina, se plasma también el gusto por el ballet, al dibujar en uno de ellos a dos bailarinas de ballet, y en algunos otros el rostro que se muestra da la impresión de que también se trata de bailarinas.

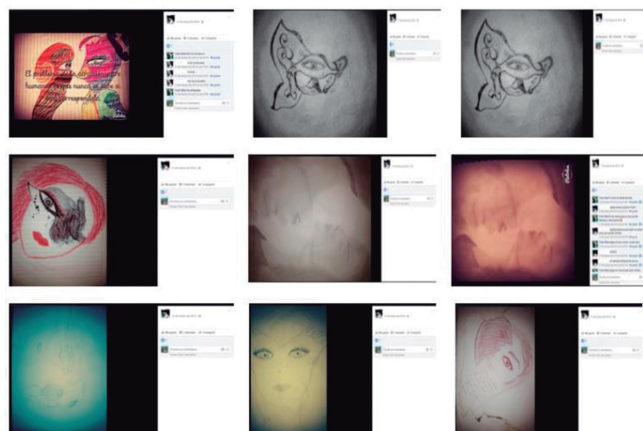


Figura 142. Karina muestra su faceta de dibujante

En la figura 143 también se puede ver el gran gusto de Karina por el ballet, cuando comparte imágenes de una fiesta de quince años en la que, como complemento de su atuendo usa unas zapatillas de ballet. Postea 14 fotografías, algunas de ellas muy semejantes, y no tiene cuidado en colocar varias de ellas en una posición correcta.

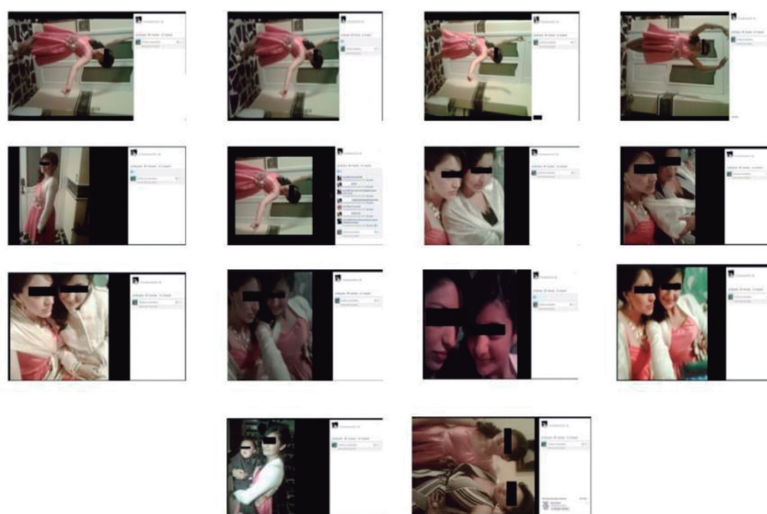


Figura 143. Fotografías de Karina asistiendo a una fiesta.

En las fotografías en donde ella aparece sola, hay algunos comentarios de su prima Susy Nto, quien tomó la fotografía, y le dice que se ve muy bonita, aunque hace alusión a que para esto ayuda la fotografía. Hay algunos otros comentarios en donde le dicen que ha cambiado mucho. La mayoría de las fotografías son publicadas el 27 de marzo de 2013; sin embargo, el 23 de abril de ese año, nuevamente comparte dos fotografías de las ya publicadas.

En esa fiesta la adolescente estuvo con su prima, registrada en Facebook como Susy Nto, y Karina publica en su perfil fotografías con ella, pero también publica 11 fotografías en donde sólo aparece Susy Nto, como se muestra en la figura 144, y en una de ellas la etiqueta, es decir, señala que está con Susy Nto, y los comentarios que se emiten en esa publicación van dirigidos a la prima a quien algunos contactos le dicen que se ve muy bien.

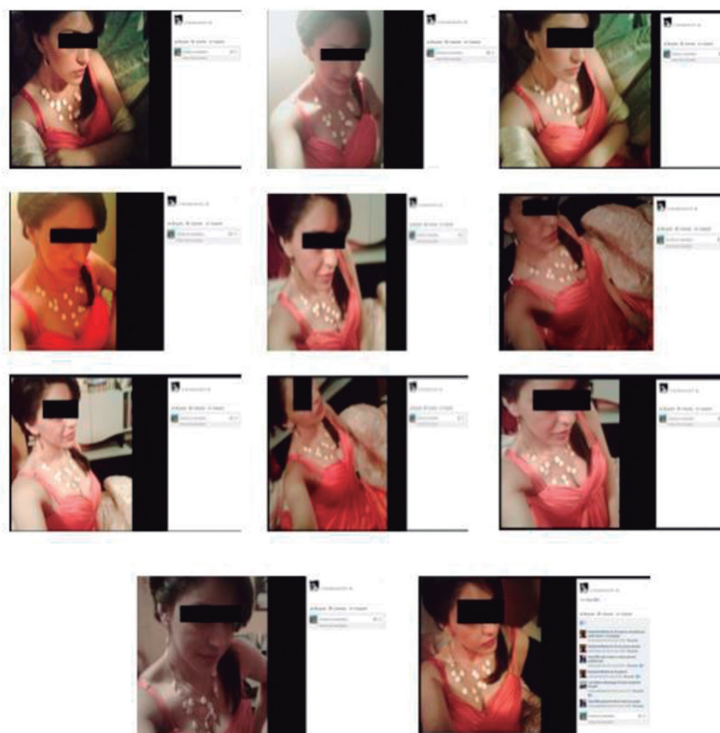


Figura 144. Karina comparte fotos de su prima

Karina muestra varias *selfies*, como se puede ver en la figura 145. En esos autorretratos, se aprecia cómo está buscando su mejor ángulo para fotografiarse. Sin embargo, sólo dos de esas imágenes obtuvieron algunos “me gusta”, y otras simplemente parece que pasaron desapercibidas. En tales contenidos, resalta el comentario de su primo Omar Flores, quien le dice “fea horrorosa!!!!”, para luego corregir: “jijijji no cheto prima te quiero mucho y lo sabes cabrona”, a lo que ella contesta “jijiji gracias”.

En otra de esas fotografías, nuevamente su primo le dice “Mira nada más lo que hacé un poco de jabón y agua si eres bonita”, a lo que Karina contesta “jaja!”.

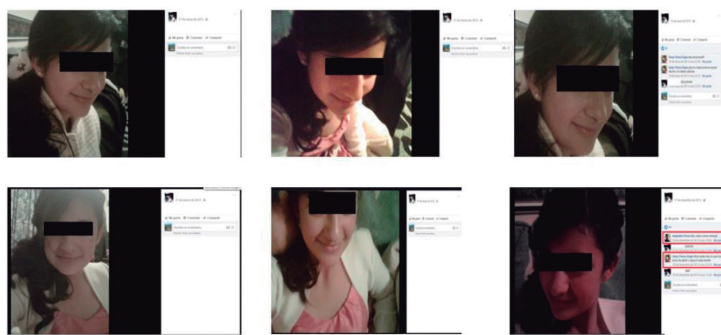


Figura 145. Selfies de Karina.

Como se puede ver aquí y se podrá apreciar posteriormente, hay diversos comentarios de su primo Omar Flores, quien “juega”, primero al decirle fea, pero después se disculpa o le dice que es bonita cuando se baña y se arregla para alguna ocasión especial, o agrega el “jajaja” como si todo fuera broma y le dice que la quiere. En realidad, es un caso en el que habría que poner atención, dado que los comentarios del primo son más bien constantes, y la repetición es una de las características del ciberacoso.

Otro de los acontecimientos que Karina registra en su perfil de Facebook es la ceremonia de fin de cursos de la escuela primaria, en donde aparece con varios compañeros, como se puede ver en la figura 146. Muy a su estilo repetitivo, postea 13 fotografías muy similares y nuevamente obtiene pocos “me gusta”, a pesar de que etiqueta a algunos compañeros que están con ella.

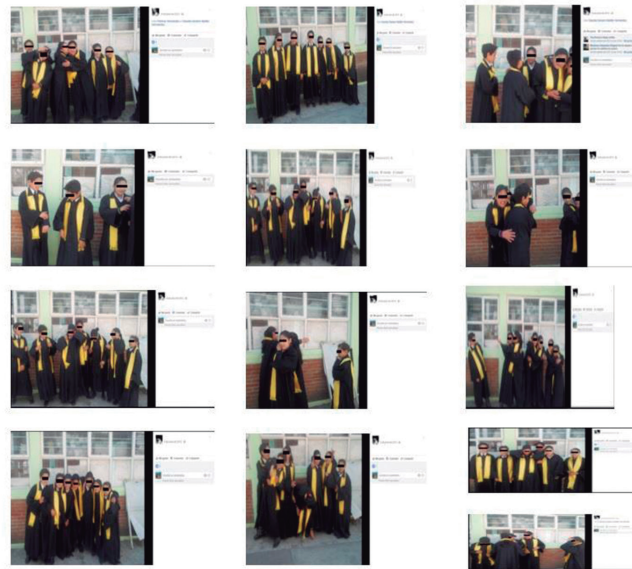


Figura 146. Ceremonia de fin de cursos.

Otras imágenes compartidas son dos fotografías de ella cuando era niña, que se pueden ver en la figura 147. En la primera de ellas, en donde se encuentra sola, no se registra ningún “me gusta”, ni tampoco comentarios. En la otra, en donde está con dos compañeros de la escuela, se registran 25 “me gusta” y algunos comentarios, el de su amiga Cielo Vidal que le pregunta qué año escolar cursaba, y ella dice “pff como en tercero”. Nuevamente aparece su primo, Omar Flores, quien comenta: “jajaja y tu burro gilemon prima?” y Karina no responde. Aquí se hace referencia al atuendo que lleva, que provoca que su primo la compare con la India María, personaje que protagonizó varias películas mexicanas con su atuendo mazahua y con su burro, “Filemón”.

Durante 2013 y 2014, Karina compartió varias imágenes, la mayoría de éstas acompañadas de algún texto, como chistes, frases de superación, reflejos sobre miedos personales, algunas que hacen referencia a gustos musicales, películas, cuestiones sobre la soltería y el estar con alguna pareja e imaginar una vida futura con un hombre y tener hijos. En este aspecto, cabe hacer notar que coincide con la colombiana Teresa. Ambas muestran, además de sus gustos musicales, un anhelo de tener una

pareja y que ésta cumpla con determinadas características. Aunque Karina, a diferencia de Teresa, dijo en la entrevista no estar involucrada en una relación, sí deja claro, a través de algunas de sus publicaciones, que aspira a tener una pareja. Estos aspectos personales, que ambas adolescentes muestran a través de los juegos del lenguaje en Internet, compartiendo un contenido y esperando una reacción por parte de sus contactos, forman parte de una identidad virtual que muestra a adolescentes que manifiestan que buscan completar una parte que les hace falta en su vida real.

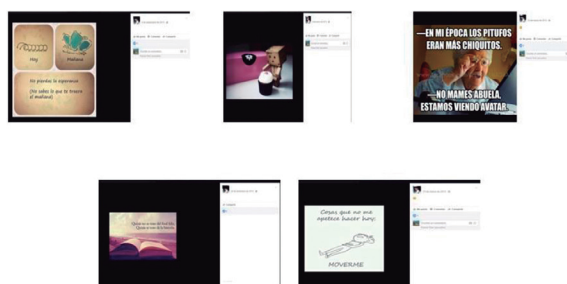


Figura 148. Imágenes publicadas en el año 2013.

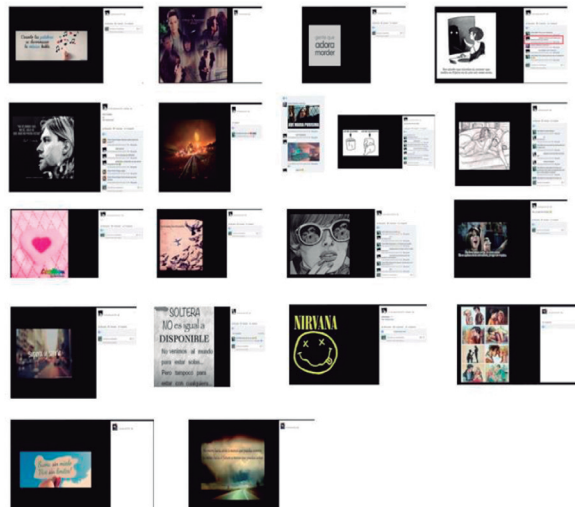


Figura 149. Imágenes publicadas en el año 2014.

Los comentarios que destacan son los de su primo Omar Flores, quien de manera frecuente dice algo acerca de las publicaciones, lo que da pie a iniciar conversacio-

nes entre ambos. En una imagen compartida por Karina, del líder del grupo de rock Nirvana, Kurt Cobain, Omar le pregunta: “sabes al menos quien fue prima”; haciendo referencia que la adolescente no sabe nada de rock, y en posteriores conversaciones, él le comenta que es bueno que ya tenga otro tipo de gustos musicales y le recomienda qué escuchar, le dice cuáles son desde su punto de vista las bandas de rock y metal que ella debe conocer, y le manda vídeos sobre bandas que a él le gustan.

Luego, en la figura 150 se puede observar que hace una compilación de varias de sus fotografías. En algunas es la misma fotografía, aunque la reproduce dos o tres veces más, y en otras cambia los colores. Otra de las imágenes muestra diversas *selfies*, algunas de ellas se centran en la boca y la mayoría muestra todo el rostro de la adolescente.

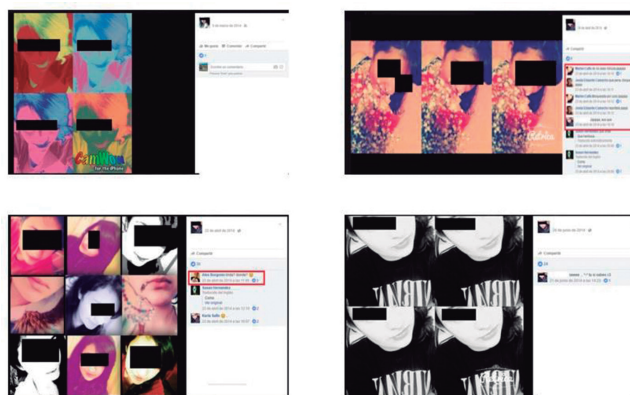


Figura 150. Collage.

En esta publicación de Facebook, se observan varios comentarios que se pueden considerar ofensivos. En las imágenes en las que se muestra con un ramo de flores, los comentarios que se resaltan con rojo hacen referencia a que es una cursi y bromean acerca de que la van a bloquear por ser tan cursi.

En el collage de diversas *selfies* que realiza con diferentes fotografías que ya ha publicado en alguna o varias otras ocasiones, se registran 30 “me gusta”, pero también se pueden ver comentarios ofensivos como: “linda? donde?”

Otras *selfies* que publica y que también repite en varias ocasiones, son las que se observan en la figura 151.

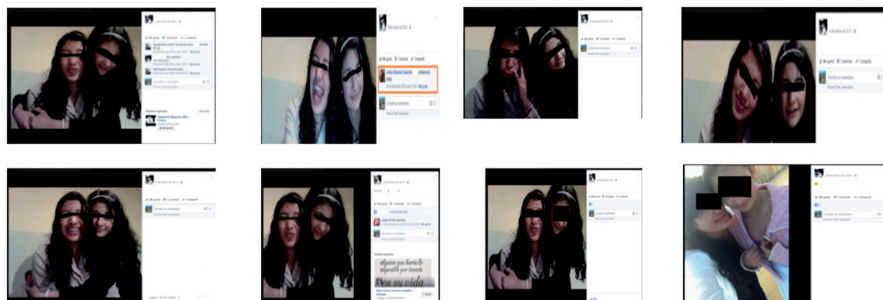


Figura 151. Karina acompañada.

Las imágenes son muy similares, aunque fueron subidas por Karina en diferentes fechas, varias de ellas el 8 de enero de 2013, pero algunas otras el 14 de enero, el 15 y el 23 de marzo de ese año.

En una de las fotografías se registra un comentario, un tanto agresivo, que se refiere a ella y dice: “embarnecio jajaja”, a lo que no responde. Un comentario más, de otro de sus contactos de Facebook, pregunta que si ella y la chica con quien aparece son hermanas, pero tampoco hay respuesta por parte de Karina, ni de nadie más.

Algunos otros autorretratos que publica en su perfil de Facebook, que se pueden observar en la figura 152, son nuevamente imágenes repetitivas. Una de éstas la publica tres veces, dos el mismo día (18 de junio) y nuevamente el 21 de diciembre. La imagen, que se muestra abajo, es la misma fotografía, pero recortada, enfatizando sólo el lado derecho de su rostro.



Figura 152. Selfies de Karina.

También en la figura 153 se puede ver la tendencia de Karina a repetir las mismas fotografías en diversas ocasiones.

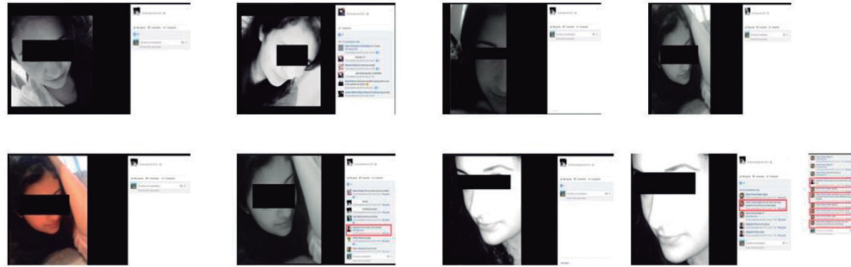


Figura 153. Karina pública varias *selfies* en Facebook.

Hay una fotografía retocada que publica cuatro veces, dos el mismo día, y posteriormente, dos veces más. Eso mismo pasa con las últimas imágenes, que publica dos veces, y en una de ellas se registran varios comentarios y se inicia una discusión entre el primo Omar con otro de sus contactos, Alejandro Pérez, quien escribe “K.. como siempre bien sepsi” (y el icono de una carita feliz), a lo que Omar responde “Calmate tu que no tendra hermanos pero si primos que la defiendan”; posteriormente, otro comentario de Omar “jajajaja”, y un minuto después, otro comentario que dice “Si leíste Alejandro Perez”, después otra vez escribe “jajaja”, y dos minutos después, aunque nadie le escribe nada, escribe “No son celos solo que respete a la prima es la mas peque”, a lo que Alejandro contesta “yo te apoyo” y en otro comentario dice “omar”.

En otra de las fotografías se registran varios comentarios, diciéndole que se ve muy bien, que está bonita y nuevamente un comentario de Alejandro Pérez que le dice “sepsi como chempe”.

Como se puede ver, Alejandro Pérez hace comentarios refiriéndose a la belleza de la adolescente, y evita confrontarse con Omar, primo de Karina, mientras que ella no hace ningún comentario.

Otras *selfies* con retoque que publica, todas con fecha 5 de marzo de 2014, tienen mucha semejanza entre sí (figura 154). Sólo en una de ellas se registran comentarios, que hacen alusión a su belleza.

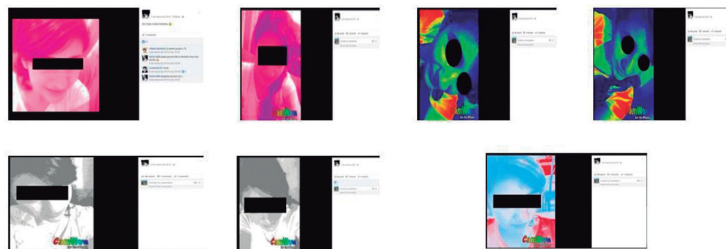


Figura 154. Selfies con efectos de colores.

En la figura 155 se pueden ver dos fotografías iguales posteadas en diferentes momentos. Luego, se puede ver que se trata de la misma imagen en la que aparece con una prima. Lo que se advierte es que Karina encontró un ángulo que le resulta agradable para mostrarlo a sus contactos, y no duda en recortar la fotografía, aunque luego comparte la imagen completa. En este sentido, queda claro que la adolescente ha entendido el juego del lenguaje y por lo mismo, busca la aceptación proponiendo lo que posiblemente considera su lado más agradable, desde el punto de vista estético.

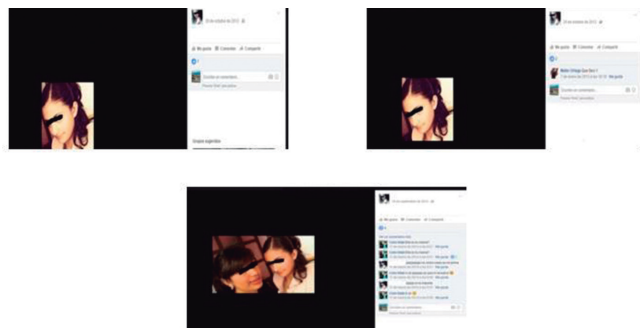


Figura 155. Selfies publicadas en 2012.

En la figura 156, que incluye *selfies* posteadas por la adolescente en 2013, se resaltan con un rectángulo color rojo los comentarios de su primo Omar Flores, que al contextualizarlos y compararlos con los que generalmente hace, parecen ser una broma, al referirse a Karina como fea, en específico le escribe “prima fea como has estado???”, a lo que ella no contesta nada. Posteriormente, en otra de las fotografías que publica, su primo se refiere a ella como bonita, manifestando que es gracias al jabón y al agua, broma que repite en otras ocasiones.

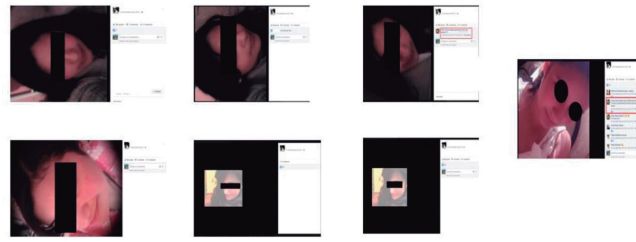


Figura 156. Selfies de Karina de 2013.

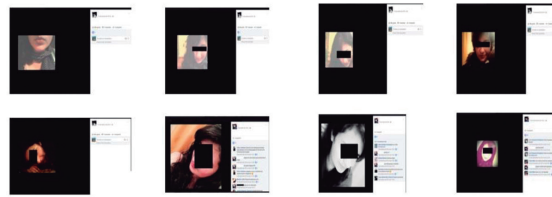


Figura 157. Selfies publicadas en 2014.

En la fotografía de la figura 157, nuevamente Omar Flores, primo de Karina, hace un comentario en donde le dice que está fea; sin embargo, agrega el jajaja, para dar a entender que es una broma, y ella contesta que igual que él. En estos comentarios interviene una tercera persona, Dulce Jimenez, quien en esta y otras fotografías le dice que está hermosa, y hace referencia al comentario de Omar, aunque no se dirige directamente a él, pero señala que no está fea, y nuevamente Omar escribe “Ai aja”. Es ahí donde Karina manifiesta molestia al escribir “hay vas otra vez”. De manera constante, como se ha podido ver, en las publicaciones de Karina, Omar escribe algún comentario, generalmente en tono de broma, pero siempre llevan incluida alguna ofensa.

En la publicación, que se puede observar en la figura 158, Omar vuelve a escribir que esta “refea”, que ni su mamá la quiere y por eso la manda a la escuela, a lo que Karina ya no responde con los típicos “jajaja”, de otros comentarios, para que se vea como broma, sino que le dice “a ja ja lo dices por que eso te hacían”, y Omar ya no vuelve a contestar nada. Quien suaviza un tanto los comentarios y los hace parecer graciosos es Dulce Jimenez, que nuevamente vuelve a comentar “Oh le hacen a k..”,

y las palabras que significan risa “jajaja”, y escribe otras cosas, como que la extraña, lo que propicia darle un giro a la conversación.

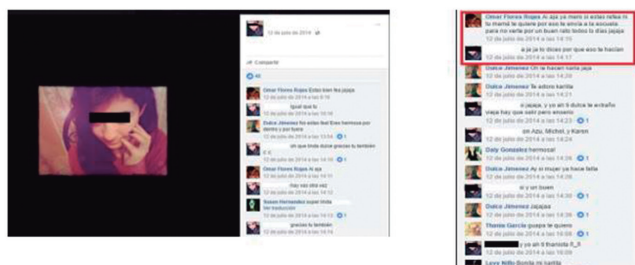


Figura 158. Karina discute con su primo.

En otra de las fotografías (figura 159) no aparecen comentarios de su primo, Omar, pero sí de Jesús Eduardo, quien no habla sobre lo escrito o sobre la fotografía en general, sino que enfatiza el hecho de que la adolescente tiene un barro en la frente, literalmente escribe “Tienes un barro”, a lo que Karina contesta “es normal, solo es un barro”.



Figura 159. Burlas.

También se registra otro comentario ofensivo de Jesús Eduardo al referirse a los lunares del rostro de Karina como moscas, “jajajaaj tienes las mismas moscas jajajaaj, a lo que ella contesta “Aja sí lo que digas, son lunares”, mostrando una aparente indiferencia hacia el comentario; sin embargo, se percibe que le importa lo que él o sus otros contactos piensen sobre ella al leer eso, por lo que enfatiza que son lunares.

Para finalizar con el análisis de perfil de Facebook de Karina, se muestra una fotografía que es la que registra el mayor número de “me gusta” y “me encanta”: 88, y tiene además varios comentarios como “guapa”, “linda”, “bonita”, o que se ve muy bien (véase figura 160).

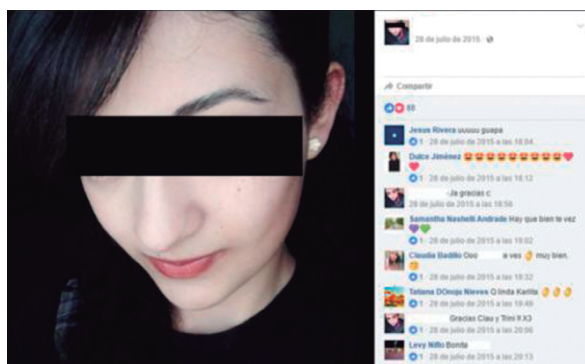


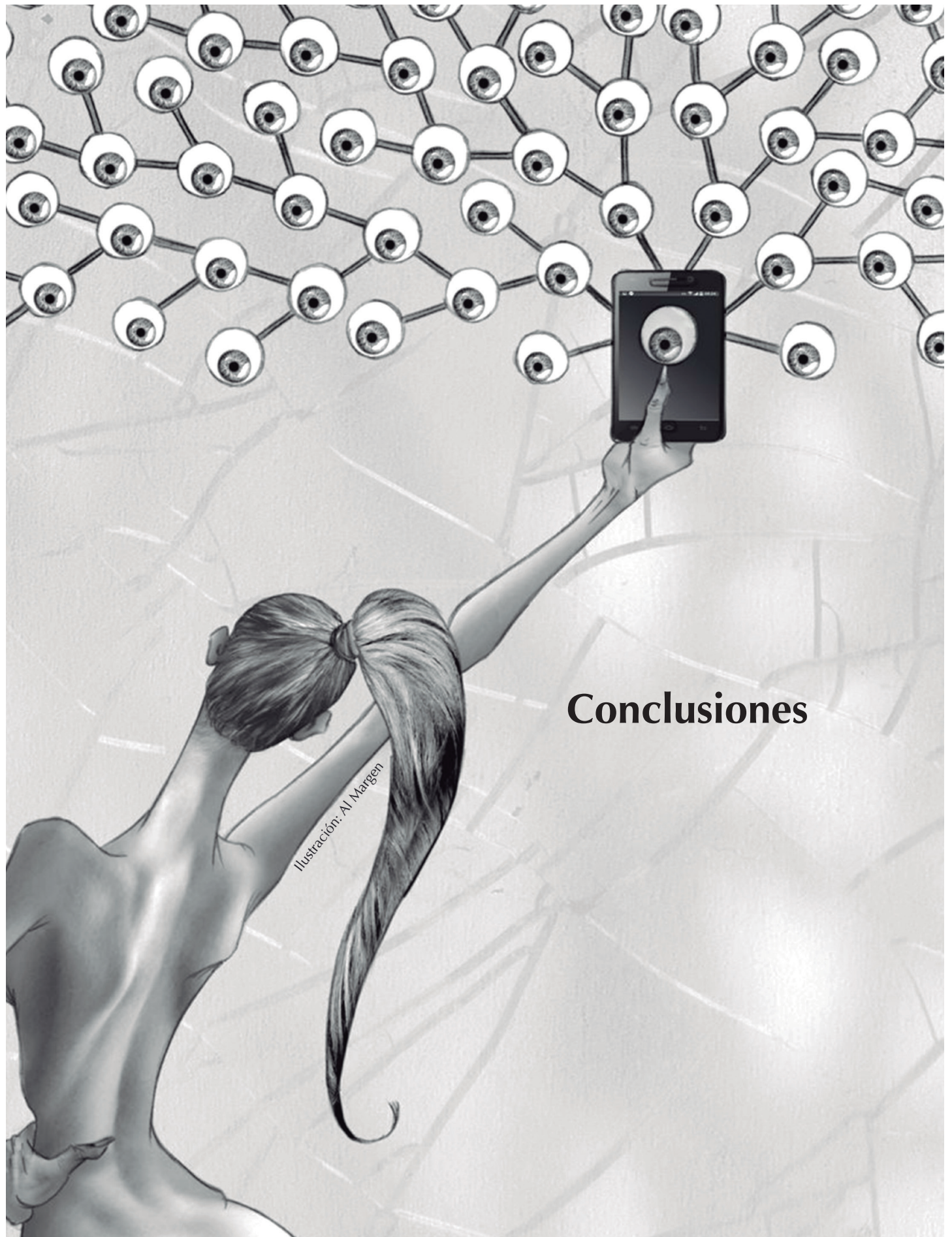
Figura 160. Registro de mayor número de “me gusta” y “me encanta”, en Facebook.

Como se ha podido apreciar a través de los perfiles que se han mostrado, en el caso de estudio, el uso de la tecnología es una forma de vida, y en ésta se emplea un juego del lenguaje que en apariencia es muy sencillo y que ya se ha mencionado: el adolescente usuario de la red social elige una imagen suya o un contenido que le agrada y lo comparte con sus contactos en la red social, en espera de recibir comentarios por parte de éstos y si así lo desea, inicia un intercambio de mensajes. En esencia, esta forma de vida se desarrolla en lo que ya se ha convertido en un entorno social más en el que la persona interactúa.

La participación en la red social Facebook de adolescentes de México y Colombia, la adopción de una identidad virtual para participar en los juegos del lenguaje que se han observado y que constituyen una forma de vida en términos de Wittgenstein, son los aspectos que se ha pretendido hacer notar en este capítulo.

Así, se ha visto cómo las y los adolescentes que fueron los sujetos estudiados en la investigación tienen ya, como parte de su cotidianidad, el uso de las TIC, y particularmente de las redes sociales. Como se pudo apreciar durante el desarrollo del trabajo, la realidad latinoamericana no escapa a esa adopción de la tecnología

como parte de la rutina de las personas. Son los adolescentes quienes, en su mayoría, se han apropiado de dicho uso, probablemente porque, al haber nacido en un mundo donde las TIC están más al alcance de la masa, se han habituado a utilizarlas e incluso han llegado a depender de ellas como medio casi infalible de comunicación, especialmente con sus pares.



Conclusiones

Ilustración: Al Margen

A lo largo de este trabajo, se ha podido observar cómo el uso de la tecnología se ha vuelto cotidiano para una buena parte del planeta. Hablar de que 4021 millones de personas en el mundo son usuarios de Internet, es decir, 53 por ciento del total de habitantes de la tierra, no debe dejarnos indiferentes ante las consecuencias que ya ha traído y probablemente seguirá trayendo el empleo indiscriminado y permanente de dispositivos electrónicos que cada vez más se observan como prótesis que incluso llegan a sustituir los contactos directos entre las personas.

En otras palabras, hoy la comunicación interpersonal se ha visto afectada por la utilización de las herramientas que en apariencia ofrecen ventajas antes impensables, como la velocidad en el intercambio de mensajes, la gran amplitud de la información a la que se tiene acceso, e incluso la ilusión de ser una especie de ciudadanos del mundo, gracias al alcance prácticamente global que conceden, sobre todo, las redes sociales virtuales.

Así, el uso de la tecnología se ha convertido en una forma de vida. Es, en términos de Wittgenstein “lo que hay que aceptar, lo dado”. Y efectivamente, en el trayecto hacia ese uso cada vez mayor de la tecnología, quienes han migrado hacia ésta y quienes prácticamente han tenido acceso a ella desde edades tempranas, han aceptado la presencia de los dispositivos electrónicos sin cuestionar sus alcances o sus desventajas.

Contrariamente, todo parece indicar que esa forma de vida tiene todas las ventajas y representa beneficios para quienes forman parte de ella. En efecto, como

se ha podido apreciar, existen en Internet, y específicamente en las redes sociales, reglas establecidas para comunicar, juegos del lenguaje que se aceptan tácitamente, y, en efecto, esas reglas se siguen con un objetivo específico: lograr la aceptación de la sociedad red, porque, como también se explicó a lo largo del trabajo, todo parece indicar que el peor de los castigos para quienes participan en esa forma de vida, es la exclusión.

Se ha hablado concretamente de Facebook como un moderno panóptico al que los usuarios pertenecen voluntariamente, y se ha dicho, además, que para participar en la forma de vida de la red se hace necesario crear una identidad virtual, misma que incluso se puede considerar como líquida, en términos de Bauman.

Pero para confirmar todo esto, hubo que confrontarse con la realidad. De esta manera, los dos casos expuestos en la investigación son una muestra de cómo en la red social Facebook las personas optan por recrearse a sí mismas. Es este el punto más valioso y el aspecto que invita a la reflexión, porque se trata de un estudio de caso que involucra a adolescentes, que, querámoslo o no, tienen una concepción distinta a la de los adultos acerca del uso de la tecnología. En ellos, de acuerdo con lo observado, se cumple cabalmente la propuesta de que el uso de las redes sociales, en este caso concreto, el uso de Facebook, es una forma de vida. Los adolescentes que formaron parte de la investigación aceptan sin reparos eso que se les ha dado, manipulan los dispositivos tecnológicos con habilidad, pero, además, entienden perfectamente los juegos del lenguaje, saben lo que deben hacer para mantenerse dentro de la red social, y, sobre todo, tienen claro que es necesario manifestarse de ciertas formas y descartar incluso partes de su propia identidad, para recrearse y ser aceptados.

Hay en los casos de las dos adolescentes cuyos perfiles de Facebook fueron analizados un punto en común: las dos, a través de imágenes y contenidos que comparten en la red social, dan a conocer una parte de ellas mismas que han seleccionado y que nos cuenta diariamente el desarrollo de un personaje que ellas han creado y que resulta en una identidad virtual que no está concluida, sino que se construye en forma permanente, reforzando algunas características, o eliminando y agregando otras.

Puede decirse entonces que ambas adolescentes, al decidir inscribirse en la red social, se lanzaron a establecer un proceso de comunicación que incluye proba-

blemente a un número mucho mayor de personas de aquellas con quienes podrían relacionarse en su entorno real, y precisamente estar frente a un número más grande de receptores, les hizo crear una identidad virtual en la cual ellas han definido lo que quieren ser a los ojos de todas esas personas “de su vida”, lo que repercute en la manera en que se relacionan con éstas.

Al seleccionar las características que las identifican y que distinguen su perfil en Facebook, tanto Teresa como Karina son emisoras de un mensaje: “esta soy yo” y en este sentido, las dos, al definir quiénes son, también están descartando lo que no son.

Teresa ha decidido ser una adolescente desinhibida que muestra su cuerpo a los usuarios que ella acepta como amigos sin limitarse al hecho de que realmente sean parte de su entorno fuera de Internet.

Karina, por su parte, quiere mostrarse como una bailarina dedicada al arte e interesada en la cultura. Su número menor de contactos puede obedecer al hecho de que entre éstos hay personas de su familia, a que no confía en abrir su perfil para otras personas, o simplemente a que no considera necesaria la popularidad a la que, en cambio, su coetánea colombiana parece aspirar.

Lo que pudo corroborarse a través del contacto directo con ambas, es que su perfil de Facebook corresponde sólo en parte a lo que ellas son en la vida fuera de la red. Teresa es, como puede verse en las figuras 79 y 80, una adolescente que incluso puede pasar desapercibida, y en Facebook es procaz, atrevida y sensual. Lo mismo ocurre con Karina, quien, durante su interacción con los compañeros de escuela, es una adolescente reservada, seria y en ocasiones dura, mientras que en la red social aparece como una bailarina, dibujante y afecta a la música rock. Y no es que alguna de ellas haya perdido la razón y no sepa lo que hace cuando muestra en la red una identidad virtual, sino que, por el contrario, tanto en el análisis de sus perfiles como en las entrevistas en profundidad se pudo observar que hay una conciencia del uso de la red social, una intencionalidad al elegir determinadas características para mostrarse y, sobre todo, conciencia de que están actuando en un contexto social más de los que constituyen su cotidianeidad.

En los dos perfiles mostrados durante esta exposición, se puede observar que, los juegos del lenguaje en que ambas adolescentes participan, van enfocados a mostrarse a sus contactos a través de autorretratos, hechos en una manera que ellas consideran adecuada y sobre todo, agradable para sus receptores. Ambas, como pudo verse, repiten las poses que consideran su mejor ángulo para que lo vea la “gente de su vida”, y con ello crean un concepto de ellas mismas, una identidad virtual.

Es necesario señalar que el modo de fotografiarse de las dos, parece obedecer a una serie de reglas que no están escritas en ningún lado, y que sin embargo, son parte de un lenguaje propio de la red, de un juego, que les abre posibilidades de comunicación con sus receptores, con quienes tienen en común una forma de vida en la red social.

Así, observar en esos casos específicos esa manera de comportarse, que resulta común entre los usuarios de la red social, dio pie para elegir las propuestas de Wittgenstein entre los muchos análisis que se pueden hacer, porque abrir y mantener un perfil en Facebook se ha convertido en una forma de vida y participar en ésta implica estar inmerso en los juegos del lenguaje, en esa categoría que el filósofo austriaco propuso en su momento.

Pero ¿cuáles son esas posibilidades de vida en Facebook? Probablemente la principal es mostrarse ante una buena cantidad de personas (tal vez, como ya se dijo, más de las que podrían conocer en su entorno real) y así, contar con la aceptación y hasta con la “compañía” de quienes de pronto se convierten en potenciales vigilantes dentro del panóptico virtual, o en admiradores, o en críticos, o en simples interlocutores, pero que, al mismo tiempo, también pueden ser observados por las usuarias de la red.

Todo apunta simplemente a confirmar que Facebook es una puerta abierta para acceder a la vida de los otros y permitir el acceso a la propia existencia. Es un hecho que los códigos utilizados en esta red social, los juegos del lenguaje que, por ejemplo, las adolescentes estudiadas utilizan en su perfil, permiten a los receptores ver lo que ellas, como emisoras del mensaje quieren transmitir, los dejan conocer su identidad virtual y mostrar agrado por ésta, además de hacer comentarios que permiten una interacción que, si bien es efímera, les permite ser consideradas e incluidas.

De eso se trata el juego del lenguaje que determina la forma de vida: de relacionarse brevemente a partir de la publicación de contenidos simples, que describan algún detalle de la propia identidad virtual y sean preferentemente visuales, para esperar los comentarios hacia éstos, con la idea de que sean de preferencia favorables, y responder a ellos, pues son no solamente gratificantes, sino que significan inclusión y aceptación, que son efímeras y por lo mismo, deben renovarse cotidianamente..

En una forma de vida en la cual se entra en una dinámica en la cual ver y exhibirse resulta agradable y satisfactorio, es posible encontrar a adolescentes como Teresa (véase figura 41) que buscan ser apreciadas por los usuarios de Facebook, al grado que, por ejemplo, en Colombia, se ha acuñado el término “Farita” para definir a las chicas que coleccionan “me gusta” en la red social, mismos que obtienen con la publicación de contenidos que agradan a muchos usuarios.

Las adolescentes cuyos perfiles se muestran en este trabajo, son una muestra de que en las redes sociales las personas tenemos la posibilidad de ser lo que deseamos, lo que de ninguna manera implica que no sepamos que se trata de un acto performativo, de una actuación que nos permitimos a nosotros mismos a partir de poder seleccionar lo que deseamos para mostrarlo ante la red. Cada una de ellas proyecta un “yo” que puede cambiar y puede también perfeccionarse. Efectivamente, tanto Teresa como Karina son un ejemplo de que el lenguaje de la red se va practicando y modificando. Observar sus primeros contenidos compartidos y avanzar en esa observación, nos ha permitido ver cómo poco a poco ambas han ido aprendiendo sobre la marcha las reglas del juego cuya observación les permitirá jugar constantemente.

El recorrido por ambos perfiles ha ayudado a confirmar como cierta la primera propuesta de esta tesis, que señala que los adolescentes usuarios de Internet, particularmente de las redes sociales virtuales, crean, para participar en éstas, una identidad virtual en la cual resaltan determinadas características de su personalidad, con la intención de ser aceptados por la comunidad de la red.

El punto es que ambos casos, a pesar de ser representativos de la creación/selección de una identidad y la búsqueda de una aceptación, son opuestos en cuanto a resultados, o, mejor dicho, todo indica que una de ellas, la colombiana Teresa, ha aprendido con mayor exactitud lo que se requiere para jugar exitosamente en la red

y obtener el “premio”, que se materializa en una mayor cantidad de “me gusta”, en una inclusión y un reconocimiento virtual que parece ser para ella, como para otros coetáneos suyos, un objetivo importante, pues de otra manera, tal vez ni siquiera estarían inscritos en la red social. Mientras, Karina no logra obtener los “me gusta” que también está buscando y, en cambio, logra apenas unos cuantos comentarios y entre ellos, obtiene las bromas pesadas de uno de sus familiares.

El juego del lenguaje, que, como ya fue señalado se convierte en una forma de vida, le dicta a Teresa las reglas que la llevarán a obtener la recompensa del reconocimiento, expresada a través del “me gusta”, que, si pudieran resumirse como un proceso, incluirían los siguientes pasos:

Paso 1: Preparar el escenario para tomar una *selfie*

Paso 2: Una vez obtenida la imagen, elegir la mejor pose y el mejor ángulo

Paso 3: Compartir la fotografía, de preferencia acompañada de alguna frase llamativa o un emoticono

Paso 4: Esperar la reacción de los contactos

Paso 5: Interactuar a partir de las reacciones obtenidas

Se trata de cinco etapas que, aunque en apariencia resultan obvias, corresponden a un comportamiento que hasta hace algunos años era definitivamente impensable, porque la forma de vida en la red no era considerada tan importante como hoy. Tan es así que hasta hace poco tiempo ni siquiera era sencillo tomar una fotografía de sí mismo, y que los usuarios se conformaban con retratarse frente al espejo, mientras que hoy hasta los teléfonos inteligentes han sido diseñados para ofrecer la posibilidad de autorretratarnos.

En este punto, es importante observar que, como se propuso al inicio, para participar en la vida dentro de la red de redes, los usuarios entienden, aceptan y desarrollan juegos del lenguaje cuyas reglas no han sido establecidas abiertamente ni están escritas en ninguna parte, y, sin embargo, constituyen una forma de vida.

Tanto Teresa como Karina seleccionan una parte de la realidad cotidiana, la maquillan, la transforman, la estilizan y la muestran. No puede negarse que una par-

te de su ser real está en cada una de las imágenes que comparten, y es importante considerar que, para crear al personaje que muestran, seleccionan conscientemente los contenidos que vuelven públicos.

Lo que habría que preguntarnos es si en los dos casos tomados como objeto de estudio, o en otros casos de adolescentes latinoamericanos existen normas de autocontrol o autocensura para compartir su identidad virtual en ese panóptico en el cual son vigilados y también vigilantes.

Evidentemente, Teresa propone una identidad virtual en la que decide exactamente cómo quiere fotografiarse, sabe lo que quiere decir con sus imágenes, y está consciente de que sus fotografías llegarán a sus miles de contactos y estarán disponibles en la red.

No es fácil saber el motivo por el que, en un caso de graves molestias por parte de otro usuario, sabe cómo evidenciar al acosador y mover a su favor a algunos de sus contactos, hasta lograr que éste quede en una situación muy incómoda. Tampoco es sencillo entender el motivo por el cual hizo público un contenido incómodo, pero es evidente que la autocensura no se manifiesta en ninguno de los contenidos que comparte. “Párchese y sea feliz”, como indica una de las imágenes compartidas (ver figura 111) parece ser el principio que fundamenta su identidad virtual, que evidentemente tampoco está regulada más que por las disposiciones de la red social que, en caso de que decidiera compartir algún desnudo y fuera reportada, podría sancionarla.

El caso de Karina, por otra parte, muestra que en su identidad virtual hay un cierto autocontrol. Ella misma durante la entrevista manifestó los límites de su vida en la red, al mencionar que no expresa en su perfil de Facebook situaciones personales que prefiere tratar en la vida *offline*. La adolescente se autocontrola, por ejemplo, cuando su primo hace comentarios incómodos, pero ella no inicia discusiones y responde prudentemente a cada molestia. Karina también se autocensura, dado que decide qué y cómo postear a partir de los principios que rigen su vida familiar. Obviamente, en su forma de compartir contenidos y en su manejo general de los juegos del lenguaje en Facebook, hay una autorregulación.

Lo que queda también claro tras analizar ambos perfiles, es que las dos adolescentes, inconscientemente, tienen un concepto diferente de privacidad, al hacer públicas características de su persona que ellas mismas seleccionan y que constituyen su identidad virtual.

Y es en este punto que se confirma la existencia de una identidad virtual, permeada, sí, por aspectos de la vida fuera de la red, pero fundamentalmente compuesta por elementos que ambas eligen para mostrarse. Por su parte, la colombiana Teresa afirma que en Facebook deja ver “la persona que todos quieren ver”, porque “ellos y ellas no saben cuando lloro, cuando en ocasiones me quiero morir”. Ella sabe que quienes observan sus imágenes no deben percibir su vulnerabilidad.

Karina, a su vez, asegura que en Facebook comparte una parte de sí, que denomina “la parte artística”. A diferencia de Teresa, dice ser la misma persona en la red que fuera de ella, aunque, afirma, “el problema es que cuando las personas no te conocen bien, tienen otro punto de vista”, lo que puede hacer referencia al hecho de que, lo que deja ver de sí misma en la red social, es una parte poco conocida de su persona, pero que también corresponde indudablemente a su identidad no virtual.

Como sea, hay una evidencia de que la elección de la realidad que quieren mostrar es consciente, es una identidad que está a disposición de sus contactos de la red social, pero que de ninguna manera es inventada. Se trata más bien de una selección de lo que son (o no) que deciden compartir para lograr aprobación, integración y una cierta popularidad.

Paradójicamente, esa elección consciente de contenidos, esa forma de mostrarse, da cuenta clara de una participación/aceptación inconsciente de las reglas de los juegos del lenguaje y de una forma de vida que hoy es casi necesaria, por no decir obligatoria para los adolescentes. Es evidente que ambas son voluntariamente parte de una forma de vida en la que hacen público lo privado.

Precisamente este es el punto en que se confirma la tercera propuesta de esta tesis, referente a que los usuarios de las redes sociales, particularmente quienes participan en Facebook, exponen su identidad virtual en modo tal que, en algunos casos,

corren el riesgo de ser víctimas de ciberacoso, o eventualmente ser testigos de éste y en algunos casos, pueden incluso ejercer esta conducta sobre otros.

Aquí, se vuelve necesario considerar que tal vez muchos adolescentes, integrándose en esta forma de vida y siguiendo las reglas del juego, pueden, evidentemente, ser susceptibles de sufrir una violencia sistemática.

Teresa es un caso claro de riesgo permanente. Sus contenidos, enfocados casi siempre a mostrar una sexualidad exacerbada, la ponen en el ojo del huracán más de una vez. No faltan en su perfil, como pudo observarse a partir de los contenidos que se han exhibido en este trabajo, los comentarios de quienes le advierten acerca de la necesidad de moderarse y hasta autocensurarse (véase figura 82). En un momento delicado en que la violencia contra las mujeres se hace cada vez más evidente, queda claro que Teresa se pone en el filo de la navaja y que las molestias en la red hacia ella son claras, aun si están disfrazadas de “piropos” subidos de tono o hasta advertencias, como el “por eso es que las violan” de la figura 83.

Es evidente que, como cualquier mujer, o mejor dicho, como cualquier persona, la adolescente tiene derecho a vestir, posar, decir y compartir lo que considere más conveniente, sin embargo, queda claro que se vuelve potencialmente una víctima de algo más que molestias, sobre todo en el caso citado en el análisis de su perfil, en que un hombre mayor la amenaza abiertamente con violarla a ella y a su hermana. Sin embargo, lo que pudo ser una violencia hacia su integridad, se convierte en un sainete en el cual ella misma revira con un comentario: “JAJAJAJAJAJAJAJA con que me va violar con eso tan chiquito no le da”.

En esa forma de vida, Teresa ha elegido libremente un modo de mostrarse y una manera de responder incluso a los ataques frontales, lo que, sin embargo, no implica necesariamente que en realidad esté preparada para sufrir un ciberacoso en toda forma.

Karina, a su vez, también participa en los juegos del lenguaje de Facebook, siguiendo los mismos pasos que ya se han mencionado, y repite constantemente sus contenidos. Como una bailarina que ensaya sus coreografías, ella comparte continua y hasta obsesivamente las mismas fotografías, como si estuviera ensayando hasta lograr el movimiento que le dé el aplauso de su público. En realidad, todo indica que

comparte con la intención de que los receptores la vean, le aplaudan, la alaben, y, sin embargo, también se vuelve un sujeto vulnerable, desde el momento en que, por ejemplo, tiene la presencia virtual de su primo, quien, entre broma y broma, ejerce continuas molestias cada vez que ella muestra algún contenido con el que pretende agradar a las “personas de su vida”. Y no sólo: contrariamente al éxito en la interacción que Teresa tiene al obtener un número importante de “me gusta”, Karina parece ser el lado opuesto, porque en su perfil hay contenidos que no tienen siquiera una manifestación de agrado por parte de los receptores, que no se sabe siquiera si ven los *post*.

En ambos casos, sin embargo, hay repetición de imágenes, las dos buscan también la aprobación y la aceptación de lo que comparten, que como ya se dijo, es un mensaje que las incluye a ellas mismas, o mejor dicho: ellas mismas se proponen como mensaje y esperan una retroalimentación, aunque sea efímera y para ello, repiten las poses que consideran les favorecen más.

Ambas adolescentes son personas en constante comunicación, y, valiéndose de una tecnología que las generaciones anteriores no tuvieron, se muestran, se exhiben, se dejan vigilar y al mismo tiempo, también vigilan a otros, pero, sobre todo, al compartirse en Facebook dan muestras de lo que quieren ser.

Lo que Teresa y Karina demuestran que quieren ser es participantes reconocidas por la comunidad con la que comparten una forma de vida, respetuosas de un juego del lenguaje que está ahí, dado, y que debe aceptarse porque representa pertenencia, porque les da la posibilidad de interactuar y de mostrarse (aparentemente) como ellas quieren y deciden, en la faceta que mejor les acomoda, seleccionando porciones de su vida material, en una interacción que, corresponde al hecho de que en el mundo virtual, las identidades pueden transformarse en modo tal que existe la posibilidad de elegir lo que puede hacer que el individuo se vuelva más popular.

Ambas adolescentes están inmersas en una forma de vida que es, si vale decirlo, líquida, efímera, cambiante, pero, sobre todo, que exige someterse constantemente a un proceso de escrutinio, de juicio, de observación y de posterior aceptación por parte de los otros. Las dos son individuos que electrónicamente mediatizadas, viven en una virtualidad que es frágil, que les permitió fácilmente el acceso, pero que difícilmente pueden dejar.

La investigación cualitativa permite mostrar un fragmento de la realidad que puede repetirse o no en varios casos, pero que es indicativo de lo que ocurre. Los dos casos aquí expuestos son una muestra de cómo, a partir del uso casi obligado y cotidiano de la ya multicitada red social, los usuarios se ven inmersos en una forma de vida que, a partir del uso constante ha establecido con claridad reglas que ellos siguen casi automáticamente.

Es decir, los cinco pasos que se han mencionado nacieron en la práctica y se convirtieron en un lenguaje no verbal (las fotografías, ya sean *selfies* o no, los memes, las noticias) que da inicio a una comunicación escrita que es pública y breve y que representa la posibilidad de ser tomado en cuenta por un número importante de personas.

Pero ambos casos muestran también cómo, a pesar del carácter lúdico con el que probablemente inició esa forma de vida, esas comunidades virtuales han tomado una relevancia tal fuera de la red, que dan a los usuarios la fantasía de vivir una intimidad y la falsa idea de vivir en una colectividad que, sin embargo, puede eliminarse con facilidad.

Tanto Teresa como Karina están en la red virtual intentando crear lazos que, sin embargo, saben que se pueden romper en cualquier momento, simplemente apretando un botón en su dispositivo electrónico. Probablemente ese es el motivo por el cual exponen una parte de sí mismas sin reparar en la posibilidad de ser víctimas de ciberacoso. Esas relaciones que comienzan en Facebook, que pueden o no tener origen en la vida *offline*, son fácilmente cancelables y, además, si se da el caso, la situación puede revirarse como lo hizo Teresa, cuando respondió a una violencia virtual con una respuesta tanto o más violenta, y exhibió a su agresor, apoyada por varios de sus contactos en la red social.

La investigación realizada y la cercanía con los adolescentes usuarios de Facebook, ha permitido comprobar cómo, en los casos estudiados, ambas tienen en sus perfiles el componente descriptivo. Hay en las dos un autoconcepto manifestado en las entrevistas: Teresa es en Facebook la persona “que todos quieren ver”, mientras que Karina muestra su “parte artística”. Pero más allá de esas palabras específicas, el autoconcepto se puede percibir en lo que las dos adolescentes postean y que se ha

visto en toda la exposición. Tanto Teresa como Karina hacen una selección clara acerca de lo que quieren o no mostrar, que es al mismo tiempo lo que ellas desean ser o no.

De igual manera, ha sido posible ver en ambos casos cómo los perfiles tienen un componente evaluativo. Es evidente que la autoestima de ambas adolescentes juega un papel importante al momento de proponer a sus contactos en la red los contenidos en que ellas mismas son protagonistas. Teresa, por su parte, resalta constantemente sus atributos físicos, tal vez como una manera de reforzar una autoestima que no está en los niveles más altos, y Karina, a su vez, también repite continuamente sus propuestas, buscando una aprobación y un aplauso a lo que ella considera sus cualidades: ser bailarina y dibujante. Sin duda, las dos exhiben en Facebook lo que consideran es su capital, aquello que puede redituables un cierto prestigio y una inclusión que les parece necesaria.

Estar en Facebook, entonces, se vislumbra en ambos casos como un acto social que, paradójicamente, pertenece a la vida real. Es decir, incluirse voluntariamente en esa comunidad virtual representa para ellas una acción necesaria para participar en el juego que la mayor parte de los adolescentes de su entorno juegan. Así, ambas se identifican como adolescentes, como mujeres en plena formación que cuentan su historia a través de los contenidos que les permiten narrarse, mostrarse, proponerse para ser incluidas y socializar sin tener que moverse físicamente fuera de su entorno.

Realizar durante más de dos años una investigación sobre el uso de Facebook ha permitido ver cómo en este lapso se han dado algunas transformaciones en el uso y la apropiación de la red social. Para algunos, este medio irá paulatinamente a la baja y será rebasado en popularidad por otros, particularmente *What'sapp*, empresa que, curiosamente, fue adquirida en 2014 por la compañía Facebook, lo que revela una vez más que la comunicación interpersonal a través de Internet, que es, como se ha venido planteando, una forma de vida, no escapa a los objetivos comerciales del mundo capitalista.

De cualquier forma, es pertinente señalar que la lógica de Facebook es muy distinta a la de la aplicación *What'sapp*, particularmente porque permite un mayor número de contactos y, además, posibilita extender la propia visibilidad y afianzar una identidad virtual más allá de los límites de la familia o los amigos de la vida real,

y este es un valor adicional que, por ejemplo, se aprecia en el caso de Teresa, quien, con más de 4 mil contactos en su perfil, da muestras de la necesidad de ser popular fuera de su entorno, misma que podrían tener otros y otras adolescentes.

Finalmente, resta decir que el caso estudiado es una parte de la realidad que ha permitido ver que, como sea que evolucionen las redes sociales, queda claro que, de cualquier manera, su uso ha ido cambiando hasta convertirse en una forma de vida, regulada por sus particulares juegos del lenguaje. Las redes sociales como Facebook son, a todas luces, una manera de amplificar la propia realidad, y, guste o no, se han convertido en una necesidad comunicativa y una manera de aceptación, integración e inclusión para millones de personas que, habituadas desde edad temprana o no al uso de la tecnología, hoy la utilizan como si fuera una parte de sí mismas, como una prótesis emocional que sustituye las carencias emotivas, comunicativas y de socialización propias de una sociedad cada vez más líquida.

Fuentes de consulta

- ADAMIC, Lada y Eytan Adar, 2005, "How to search a social network". En *Social networks*, vol. 27, núm. 3. Disponible en: <http://www.cond.org/socsearch.pdf>
- ADLER Lomnitz, Larisa, 2012, *Redes sociales, cultura y poder: Ensayos de Antropología Latinoamericana*, FLACSO, México.
- AETECNO, 2016, "Latinoamérica: ¿una región fanática de Facebook?". En *Socialmedia*, miércoles 9 de marzo. Disponible en: <https://tecno.americaeconomia.com/articulos/latinoamerica-una-region-fanatica-de-facebook>
- AFTAB, Parry, 2010, *What is Cyberbullying?* Disponible en: <http://www.aftab.com/index.php?page=cyberbullying>
- AGUILAR Rodríguez, Daniel E. y Elías Said Hung, 2010, "Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook". En *Zona Próxima*, núm. 12, Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia.
- AGUIRRE, Julio Leónidas, 2011, "Introducción al análisis de redes sociales". En *Documentos de trabajo*, núm. 82, Centro Interdisciplinario para el estudio de Políticas Públicas, Buenos Aires.
- ASI MÉXICO, 2012, *Guía A.S.I. para Prevención del Ciber-bullying*, Alianza para la Seguridad en Internet, México, Disponible en: http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Guia_ASI_Ciber-Bullying_WP_FINAL.pdf

- AVILÉS, José María, 2013, "Análisis psicosocial del ciberbullying: claves para una educación moral", en *Papeles del Psicólogo*, vol. 34, núm. 1. Disponible en: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2172.pdf>
- BANCO MUNDIAL, 2016, *Informe sobre el desarrollo mundial*. Disponible en: <http://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.P2/countries?display=default>
- BARTRINA, María José, 2012, *Análisis y abordaje del acoso entre iguales mediante el uso de las nuevas tecnologías*, Generalitat de Catalunya.
- BAUMAN, Zygmunt, 2003, *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F.
- BAUMAN, Zygmunt, 2007, *Amor líquido*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F.
- BOURDIEU, Pierre, 2000, "Las formas del capital. capital Económico, capital cultural y capital social". En Bourdieu, Pierre, *Poder, derecho y clases sociales*, Desclée, Barcelona.
- BORDIEU, Pierre, 2011, "La ilusión biográfica". En *Acta Sociológica*, núm. 56, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.
- BOUVERESSE, Jacques, 2006, *Wittgenstein: la modernidad, el progreso y la decadencia*, Instituto de Investigaciones Filosóficas (UNAM), Plaza y Valdés, Ciudad de México.
- BREWER, Marilyn, 2001, "The Many Faces of Social Identity: Implications for *Political Psychology*". En *Political Psychology*, núm. 22. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/279554961_The_Many_Faces_of_Social_Identity_Implications_for_Political_Psychology
- BUELGA, Sofía, Jessica Ortega, Begoña Iranzo y Eva Torralba, 2013, *Influencia del cyberbullying en la autoestima académica y percepción del clima escolar en estudiantes de enseñanza secundaria*, Facultad de Psicología. Universidad de Valencia. España.

- CABRA Torres, Fabiola y Gloria Patricia Marciales Vivas, 2012, "Comunicación electrónica y *cyberbullying*: Temas emergentes para la investigación e intervención socioeducativa". En *Revista Psicología desde El Caribe*, vol. 29, núm. 3, Universidad del Norte, Colombia.
- CAD.COM, 2009, Historia de Facebook. Disponible en: http://www.cad.com.mx/historia_de_facebook.htm
- COMPUTACIÓN APLICADA AL DESARROLLO (CAD), 2014, *Historia de Facebook*. Disponible en: http://www.cad.com.mx/historia_de_facebook.htm
- CAMACHO Madrigal, Omar Eduardo, 2013, "Ola k ase; escribiendo o k ase, comunicarse en tiempos digitales". En *Entretextos*, año 5, núm. 15, Universidad Iberoamericana León, México.
- CAMPOS Freire, Francisco, 2008, "Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales", en *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 63, Tenerife.
- CANTÓ, Pablo, 2015, "La imagen que muestra cómo fotografiamos las cosas en vez de disfrutarlas". En periódico *El País*, miércoles 23 de septiembre, Madrid. Disponible en: http://verne.elpais.com/verne/2015/09/22/articulo/1442920296_941568.html
- CARR, Nicholas, 2008, *¿Será que Google nos está haciendo estúpidos?* Disponible en: <http://www.elchepito.com/google-nos-esta-volviendo-estupidos-por-nicholas-carr/>
- CARR, Nicholas, 2011, *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Taurus Ediciones México.
- CASALMIGLIA Blancafort, Helena y Amparo Tusón Valls, 2002, *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*, Editorial Ariel, Barcelona.
- CASSIDY, Wanda, Margaret Jackson y Karen Brown, 2009, "Sticks and stones can break my bones, but how can pixels hurt me? Students' s' Experiences with Cyber-Bullying". En *School Psychology International*, vol. 30, núm. 4. EE.UU.

- CASTELLS, Manuel, 2000, "Internet y la sociedad red". *Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/61583238/INTERNET-Y-LA-SOCIEDAD-RED-Manuel-Castells>
- CASTELLS, Manuel, 2001, *La galaxia Internet*, Areté, Barcelona.
- CASTELLS, Manuel, 2006, *La era de la información, Vol. 1, Siglo XXI*, México.
- CIBERBULLYING.COM, 2011, *Incidencia del cyberbullying*. Disponible en: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/incidencia-del-ciberbullying/>
- CNN, 2011, *Facebook expulsa a 20 000 usuarios menores de 13 años, cada día*. Disponible en: <http://expansion.mx/tecnologia/2011/03/23/facebook-expulsa-a-20000-usuarios-menores-de-13-anos-cada-dia>
- COBO, Palomo y Romeo Tello, 2008, *Bullying en México. Conductas violentas en niños y adolescentes*, Editorial Quarzo, México.
- COLOMBIA APRENDE, 2007, *A Internet entró la intimidación (o matoneo) a través de pornografía infantil, injuria y calumnia*, Disponible en: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articles-300838_destacado.pdf
- CONGRESO DE COLOMBIA, 2012, *Ley estatutaria 1581 de 2012*. Disponible en: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=49981>
- CONECTARIGUALDAD.GOB.AR, 2014, *Escritorio Familias*. Disponible en: <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/ciberbullying.html>
- CONTRERAS, Sergio Octavio y Ana Lilia González, 2014, *Individualismo en la red*. Disponible en: <http://www.etcetera.com.mx/articulo.php?articulo=23500>
- CORDÚA, Carla, 1997, *Wittgenstein. Reorientación de la Filosofía*. Dolmen Ediciones S.A., Santiago de Chile.
- DEL RÍO, Jorge, Xavier Bringue, Charo Sádaba y Diana González, 2010, "Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al cyberbullying" en *Revista de Estudios de Juventud*, núm. 88. Universidad de Navarra. España.

- DE QUEROL, Ricardo, 2016, "Las redes sociales son una trampa". En Periódico *El País*, viernes 8 de enero, Madrid. Disponible en https://elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html
- DI LORENZO, Matilde, 2012, "Nuevas formas de violencia entre pares: del *bullying* al *cyberbullying*". En Revista Médica del Uruguay, vol. 1, núm. 28, Uruguay.
- DICCIONARIO DE ACCIÓN HUMANITARIA Y COOPERACIÓN AL DESARROLLO, 2006, Definición de vulnerabilidad. Disponible en <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/228>
- Diario Oficial de la Federación (DOF), 2011, *Reglamento de la ley federal de protección de datos personales en posesión de los particulares*. Disponible en: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5226005&fecha=21/12/2011
- EL ESPECTADOR, 2014, *Matoneo ¿Entenderlo desde el Colegio?*, Disponible en: <http://www.elespectador.com/noticias/educacion/matoneo-entenderlo-el-colegio-articulo-520555>
- ELJACH, Sonia, 2011, *Violencia escolar en América Latina y el Caribe: Superficie y fondo*, Unicef, Oficina Regional para América Latina y el Caribe, Panamá.
- ELOLA, Joseba, 2016, "Habrà que recomponer lo real y lo virtual. Entrevista a Rosi Braidotti. En Periódico *El País*, sábado 3 de diciembre, *El País*, Madrid. Disponible en http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/12/28/actualidad/1451328177_037701.html
- IREDES, 2016, Facebook mantiene el liderazgo en el mapa mundial de redes sociales. En Periódico *El Mundo*, lunes 22 de febrero, Burgos, España. Disponible en: <http://www.elmundo.es/tecnologia/2016/02/22/56cafcc222601d39178b45b3.html>
- EL NORTE, 2014, *Acusa bullying ex líder del PRI en DF*- Disponible en http://www.elnorte.com/aplicacioneslibre/preacceso/articulo/default.aspx?__rval=1&id=330421&urlredirect=http://www.elnorte.com/aplicaciones/articulo/default.aspx?id=330421

- EL TIEMPO, 2014, *Casi 9 de cada 10 jóvenes ha estado vinculado al cibermanoteo*, Disponible en: <http://www.eltiempobeta.com/tecnosfera/tecnosfera-tv/ca-si-9-de-cada-10-jovenes-ha-estado-vinculado-al-cibermatoneo/14479518>
- EL TIEMPO, 2018, *WhatsApp ya cuenta con 1.500 millones de usuarios al mes en el mundo*. Disponible en: <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/numero-de-usuarios-de-whatsapp-en-febrero-de-2018-178184>
- EL UNIVERSO, 2014, *Ciberacoso: fenómeno que crece*, Disponible en: <http://www.eluniverso.com.co/articulo/actualidad/ciberacoso-fenomeno-crece-velocidad-internet/20140622095939001798.html>
- ELOLA, Joseba, 2016, "Habrà que recomponer lo real y lo virtual" En Periódico El País, sábado 3 de diciembre, Madrid. Disponible en: http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/12/28/actualidad/1451328177_037701.html?rel=cx_articulo#cxrecs_s
- FACEBOOK, 2016. Disponible en: <https://www.facebook.com/>
- FLORES Fernández, Jorge, 2008, *Ciberbullying. Guía rápida. Pantallas amigas*. Disponible en: <http://www.pantallasamigas.net/proteccion-infancia-consejos-articulos/ciberbullying-guia-rapida.shtm>
- FLORES Vargas, Rosalba, 2012, *Aumenta el ciberbullying*. En Periódico Poder Edo-méx, viernes 9 de noviembre, Toluca, México. Disponible en: <http://www.poderedomex.com/notas.asp?id=80524>
- FLOWER, Linda y John R. Hayes, 1980, *The Transactional Theory and Writing. A Cognitive Process Theory of Writing*, Asociación Internacional de Lectura. Lectura y Vida, Buenos Aires.
- FIRTH, John Rupert, 1935, *The technique of semantics*. Disponible en: <https://online-library.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-968X.1935.tb01254.x>
- FORBES MÉXICO, 2013, *Facebook elimina restricción para usuarios menores de edad*. Disponible en: <http://www.forbes.com.mx/sites/facebook-elimina-restriccion-para-usuarios-menores-de-edad/>

- FORUM, 2016, *¿Sabes que significa lol, stfu, afk?* Disponible en: <http://www.3gb.com.mx/forum/conversacion-casual/sabes-que-significa-lol-stfu-afk/>
- FOUCAULT, Michelle, 2002, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- FUSION LIRICAL, 2016, *Letra: ¿Qué quieres de mí?* Disponible en: <http://fusionlyrical.com/letra-que-quieres-de-mi-official-remix-gotay-el-autentiko-ft-nengo-flow-nova-y-jory-farruko-j-alvarez>
- GALLARDO Echenique, Eliana Esther, Luis Marqués Molías, Mark Bullen y Jan-Willem Strijbos, 2016, "Hablemos de aprendices digitales en la era digital". En *Revista mexicana de Bachillerato a Distancia*, vol. 8, núm. 15, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.
- GANDLGRUBER, Bruno y Paola Ricaurte Quijano, 2013, "La naturaleza de las redes sociales virtuales y su impacto en el desarrollo económico y político". En Islas, Octavio y Paola Ricaurde (coords), *Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- GARAIGORDOBIL, Mayte, 2011, "Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión" en *International Journal of psychologycal Therapy*, vol. 11, núm. 2. Disponible en: <https://online.ucv.es/obvio/files/2015/02/Gairagordobil-2011.-Prevalencia-y-consecuencias-del-cyberbullying.pdf>
- GARCÍA Canal, María Inés, 2002, *Foucault y el poder*, Universidad Autónoma Metropolitana. Xochimilco.
- GARCÍA Fanlo, Luis, 2015, "La eterna vigilancia es el precio de la libertad. Vigencia de Vigilar y Castigar de Michel Foucault". En *Las Jornadas Internacionales "Discurso y poder: Foucault, las ciencias sociales y lo jurídico"*, Universidad Nacional de Lanús, Argentina.
- GARCÍA Fernández, Cristina María, 2013, *Acoso y ciberacoso en escolares de primaria: factores de personalidad y de contexto entre iguales*, (Tesis Doctoral), Universidad de Córdoba, España. Disponible en: <http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/10949>

- GARCÍA Piña, Corina Araceli, 2008, "Riesgos del uso de Internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad", en *Acta Pediátrica*, vol. 29, núm.5, Instituto Nacional de Pediatría, Ciudad de México.
- GENIUS, 2016, *Canserbero: Jeremías*. Disponible en: <http://genius.com/Canserbero-jeremias-17-5-lyrics>
- GIONES Valls, Aina y Marta Serrat Brustenga, 2010, "La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital". En *Textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 24, Universitat de Barcelona.
- GODINA Herrera, Célida, 2006, "El panóptico moderno". En *A parte Rei, Revista de Filosofía*, núm. 46, Madrid.
- GOOGLE, 2017, *Olakase*. Disponible en: <https://www.google.com.mx/search?q=llama+diciendo+ola+k+ase&espv>
- HEIDEGGER, Martin, 1994, "La pregunta por la técnica". En *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona.
- HERNÁNDEZ María Ángeles e Inés María Solano, 2007, "Ciberbullying, un problema de acoso escolar", en *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 10, núm. 1, Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia (AIESAD), España.
- HERNÁNDEZ, Laura, 2004, "A propósito de la violencia del argot" en *Razón y palabra*, núm. 39, Revista electrónica del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Disponible en: <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n39/lhernandez.html>
- HINE, Christine, 2004, *Etnografía virtual*, Editorial UOC, Barcelona.
- INFOBAE, 2010, *Cierran un grupo de Facebook en el que una chica de 10 años era acosada e insultada por otra*. Disponible en <http://www.infobae.com/2010/05/06/514719-cierran-un-grupo-facebook-el-que-una-chica-10-anos-era-acosada-e-insultada-otra>

- JARAMILLO Herrera, Juan Bautista, 2004, "Apuntes sobre los juegos del lenguaje", en *Enunciación*, vol. 9, núm. 4, Centro de Investigaciones y Desarrollo Científico, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia.
- HERRERA Beltrán, Claudia, 2014, *El Cyberbullying, Muchos niños saben más que yo; el internet y el facebook no son para mí: maestra*. En Periódico La Jornada, lunes 20 de enero, México. Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2014/01/20/politica/002n1pol>
- LIVINGSTONE, Sonia y Ellen HELSPER, 2010, "Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the Internet: the role of online skills and Internet self-efficacy". En *New media & society*, vol. 12, núm 2, EE.UU.
- LÓPEZ Cuenca, Alberto, 2008, "Formas de vida: de Wittgenstein a las comunidades electrónicas". En *A parte Rei, Revista de Filosofía*, núm. 56, Madrid.
- MARRADES, Julián, 2014, "Sobre la noción de 'forma de vida' en Wittgenstein". En *AGORA Papeles de Filosofía*, vol. 33, núm. 1, Universidad de Santiago de Compostela.
- MCLUHAN, Marshall, 1996, *Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano*, Paidós, México.
- MEDLINEPLUS, 2014, *Enciclopedia médica*. Disponible en: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001581.htm>
- MELLA, Alicia, 2016, *Facebook cumplió doce años: ¿qué hay detrás del éxito de la red social?* En: La Izquierda Diario, viernes 5 de febrero, Ciudad de México. Disponible en: <http://www.laizquierdadiario.com/Facebook-cumplio-doce-anos-que-hay-detras-del-exito-de-la-red-social>
- MERCA2.0, 2013, *El cyberbullying en las redes sociales es la quinta causa de muerte en los jóvenes*. Disponible en: <http://www.merca20.com/el-cyberbullying-en-redes-sociales-es-la-quinta-causa-de-muerte-entre-los-jovenes/>

- MENESES, Julio, 2006, "Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla. Una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle". En *UOC Papers: revista sobre la sociedad del conocimiento*, núm. 2, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
- MILENIO, 2015, *En el DF 28 casos de cyberbullying diarios* Disponible en: http://www.milenio.com/policia/bullying-ciberbullying-Ciudad_de_Mexico-Jesus_Rodriguez-Seguridad_Publica-acoso_cibernetico-Exclusion_social-redes_sociales_0_311969008.html
- MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES, 2015, *Programa En TIC confío*, Colombia. Disponible en: <https://www.enticconfio.gov.co/>
- MORIGGI, Stefano y Gianluca NICOLETTI, 2009, *Perché la tecnologia ci rende umani. La carne nelle sue riscritture sintetiche e digitali*, Alpha Test, Milán.
- MUIR, Deborah, 2005, *La violencia contra los niños en el ciberespacio*, ECPAT International, Bangkok, Tailandia.
- MUÑOZ, Juan Jesús, Encarnación Navas y José Luis Graña, 2005, "Factores psicológicos de riesgo y protección para la conducta antisocial en adolescentes". En *Actas Españolas de Psiquiatría*, vol.33, núm. 6, Madrid.
- MUROLO, Norberto Leonardo, 2010, *Hegemonía de los sentidos y usos de las tecnologías de la comunicación por parte de jóvenes del conurbano bonaerense sur. estudio realizado en Quilmes 2011-2014*, (Tesis de doctorado en Comunicación, Universidad Nacional de La Plata). Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/43080/Documento_completo.pdf?sequence=2
- MUROS, Beatriz, 2011, "El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online". En *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, núm. 2, Asociación Universitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza.
- MUSICA. COM, 2016, *Letra "Es una pena"*. Disponible en: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=2095805>

- MUSICA.COM, 2016a, *Letra "Baby Boo"*. Disponible en: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=2210339>
- MUSICA.COM, 2016b, *La Etnia: Nocturno*. Disponible en: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=2110453>
- MUSICA.COM, 2016c, *Ñengo Flow: En las noches frías*. Disponible en: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1917611>
- MUSICAYLETRAS.CO, 2016, *Letra soltera arcángel FT Farruco y Ñengo Flow*, Disponible en: <http://musicayletras.co/soltera--arcangel-ft-farruko-y-nengo-flow/8468/>
- MUSIXMATCH, 2016, *Tú Me Enamoraste*. Disponible en: <https://www.musixmatch.com/es/letras/Almighty-Lary-Over-Brytiago-Anuel-Aa-Bryant-Myers/Tu-Me-Enamorastes-feat-Lary-over-Brytiago-Anuel-Aa-Bryant-Myers>
- NOCENTINI, Anna Laura, Ersilia Menesini, Juan Calmaestra, Anja Schultze- Krumholz, Rosario Ortega y Karin Naruskov, 2010, "Cyberbullying: labels, behaviors and definition in three European countries". En *Australian journal of guidance and counseling*, vol, 20, núm. 2, Cambridge.
- NEORIKA, 2015, *Los 20 Países con Más Usuarios de Internet en el Mundo (Datos)*. Disponible en: <http://neorika.com/los-20-paises-con-mas-usuarios-de-internet-en-el-mundo-datos/>
- NAVARRETE Cazales, Zaira, 2015, "¿Otra vez la identidad? Un concepto necesario pero imposible". En *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 20, núm. 65, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, Ciudad de México.
- NORFIC.COM, s/f, *Historia, surgimiento y evolución de las redes sociales en Internet*. Disponible en: <https://norfipc.com/redes-sociales/historia-surgimiento-evolucion-redes-sociales-internet.php>
- OLWEUS, Dan, 1978, *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*, Hemisphere, Washington.

- ORGANIZACIÓN DE ESTADOS AMERICANOS (OEA) y Symantec, 2014, *Tendencias de seguridad cibernética en América Latina y El Caribe*. Disponible en: http://www.symantec.com/content/es/mx/enterprise/other_resources/b-cyber-security-trends-report-lamc.pdf
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS), 2002, *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen*, Organización Panamericana de la Salud, Washington.
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS), 2018, *Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente*. Disponible en: http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- ORITORRINCO DIGITAL, 2013, *Internet en 2013: cifras mundiales de actividad y volumen*. Disponible en: <https://ornitorrincodigital.com/2013/01/17/internet-en-2013-cifras-mundiales-de-actividad-y-volumen/>
- ORWELL, George, s/f, 1984. Disponible en: <http://literatura.itematika.com/descargar/libro/192/1984.html>
- PAKCIARZ, Micaela y María Agustina Gómez, 2013, *Las redes sociales desde una perspectiva estructuralista*. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=457&id_articulo=9267
- PAVEZ, María Isabel, 2014, *Los derechos de la infancia en la era de Internet*. Disponible en <http://www.pcworld.com.mx/Articulos/19134.htm>
- PC WORLD, 2016, *Ciudad de México tiene 9.3 usuarios de Facebook*. Disponible en: <http://www.pcworld.com.mx/Articulos/12516.htm>
- PÉREZ Díaz, Víctor y Juan Carlos Rodríguez, 2008, *La adolescencia, sus vulnerabilidades y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*, Fundación Vodafone, España.
- PINEDA Pérez, Susana y Miriam Aliño Santiago, 2002, *El concepto de adolescencia*. Disponible en: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/prevemi/capitulo_i_el_concepto_de_adolescencia.pdf

- PINTEREST, 2016, *Imagen de Britney Spears*, Disponible en: <https://es.pinterest.com/pin/316237205064010672/>
- PITTI, Lucia, 2011, *La definizione del cyberbullismo in adolescenza: un'analisi evolutiva*, Corso di Laurea Magistrale in Psicologia Curriculum in Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione Facoltà di Psicologia, Università degli Studi di Firenze, Italia.
- PORTILLO Fernández, Jesús, 2016, "Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales". En *Logos (La Serena)* vol.26, núm. 1, Chile.
- PRENSKY, Marc, 2010, *Nativos e inmigrantes digitales*, Distribuidora SEK, S.A., Madrid.
- PROIA, 2011, *La comunicación de los jóvenes en Facebook*. Disponible en http://www.proia.com.ar/plantilla.php?noti_pri_id=245
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE) 2016, *Lolita*, Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=NaABSYW>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE) 2017, *Emoticono*. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=EjqioHD>
- REGAAETON, 2016, *El baile del reggaetón: El "Perreo"*. Disponible en: <http://www.reggaeton-in-cuba.com/esp/danza.html>
- REIG Dolors y Luis Fernando Vilches, 2013, *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*, Fundación Telefónica y Fundación Encuentro, Madrid.
- RENAU Ruiz, Vanessa, Ursula Oberst y Xavier Carbonell-Sánchez, 2013, "Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social". En *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology*, vol. 43, número 2, Facultat de Psicologia, Universitat de Barcelona.
- RENDÓN Rojas, Miguel Ángel, 2007, "Relación de las tecnologías de la información y comunicación con la axiología" en *Ciencias de la Información*, vol. 38, núm. 3, Instituto de Información Científica y Tecnológica, Cuba.

- REQUENA Santos, Félix, 1989, "El concepto de red social", en *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, núm. 48, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- REQUENA Santos, Félix, 2008, *Redes sociales y sociedad civil*. CIS (Colección Monografías, 256), Madrid.
- ROBINSON, James, 2012, "Wittgenstein, sobre el lenguaje" en *Estudios*, vol. X, núm. 102, ITAM, Ciudad de México.
- ROMÁN, Marcela y F. Javier Murillo, 2011, "América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar". En *Revista Cepal*, núm. 104. Disponible en <https://www.cepal.org/publicaciones/xml/3/44073/RVE104RomanMurillo.pdf>
- ROS-MARTIN, Marcos, 2009, "Evolución de los servicios de redes sociales en internet". En *El profesional de la información*, vol. 18, núm. 5. Disponible en: <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2009/septiembre/09.pdf>
- SÁNCHEZ Balmaseda, Ma. Isabel, 1995, *Análisis de redes sociales e historia: una metodología para el estudio de redes clientelares*, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/H/2/AH2011901.pdf>
- SANNICOLAS, Nikki, 1997, *Erving Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships*. Disponible en: <http://www.dinicola.it/sit/Cybersoc%20Issue%201%20-%20Erving%20Goffman,Dramaturgy,and%20On-Line%20Relationships.htm>
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (SEP), 2016, *La violencia escolar*. Disponible en: http://acosoescolar.sep.gob.mx/es/acosoescolar/La_violencia_escolar
- SEO COLOMBIA, 2012, *Estadísticas de Facebook en Colombia*. Disponible en: <http://www.seocolombia.com/blog/estadisticas-facebook-colombia-2012/>
- SIN EMBARGO, 2013, *Seis casos escandalosos de bullying en México; cuatro de cada 10 estudiantes sufren acoso escolar*. Disponible en: <http://www.sinembargo.mx/06-07-2013/675000>

- SLONJE, Robert y Peter K. Smith, 2008, "Ciberbullying: Another main type of bullying?". En *Scandinavian Journal of Psychology*, vol. 49, núm. 2, Suecia.
- TARINGA, 2014, *Bebecito Emoxito peor caso de ciberbullying*. Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/offtopic/15874685/Bebecito-Emoxito-Peor-caso-de-cyberbullying.html>
- TERRA, 2012, *Miden participación de estudiantes en ciberbullying*. Disponible en: <http://noticias.terra.com.mx/mexico/df/miden-participacion-de-estudiantes-en-ciberbullying-en-df,da0e745104206310VgnVCM4000009bf154d0RCRD.html>
- TOLEDANO Buendía, Samuel, 2006, "La neolengua de Orwell en la prensa actual. La literatura profetiza la manipulación mediática del lenguaje". En *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 62. Disponible en <https://www.ull.es/publicaciones/latina/200601toledano.htm>
- TODATEEN, 2013, *Tudo sobre Julia Gabriele, a adolescente brasileira que sofreu cyberbullying*. Disponible en: <http://todateen.uol.com.br/souassimtt/entenda-caso-julia-gabriele-adolescente-brasileira-sofreu-cyberbullying/>
- TRUCCO, Daniela y Heidi Ullmann, 2015, *Juventud: realidades y retos para un desarrollo con igualdad*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), Santiago de Chile.
- TUBABEL, 2016, *Definición de Bironcha*, Disponible en: <http://www.tubabel.com/definicion/7387-bironcha>
- TURKLE, Sherry, 1997, "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs". En Kiesler, Sara, (ed.) *The Culture of the Internet*, Mahwah, New Jersey.
- UNIVERSIA, 2011, *Empeora el ciberbulling entre escolares: Ibero*. Disponible en: <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2011/11/28/892780/empeora-cyberbullying-escolares-ibero.html>

- UNIVERSIA, 2014, *Tres de cada diez jóvenes mexicanos han sido intimidados en internet*. Disponible en: <http://noticias.universia.net.mx/ciencia-nn-tt/noticia/2014/07/10/1100386/tres-cada-diez-jovenes-mexicanos-intimidados-internet.html> URBANDICTIONARY, 2003, Hoe, Disponible en: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=ho>
- URSUA, Nicanor, 2006, "La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red ("online Identity")" En CTS+1. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, núm. 7. Disponible en: <http://www.oei.es/historico/revistactsi/numero7/articulo03.htm>
- VÁZQUEZ, Rubén, 2014, *México, primer lugar en penetración Social Media*. En Revista Forbes, México, jueves 31 de julio. Disponible en: <http://www.forbes.com.mx/mexico-primer-lugar-en-penetracion-social-media/>
- VELA, Alfredo, 2016, *TICs y formación*. Disponible en: <https://ticsyformacion.com/2016/03/04/edad-de-los-usuarios-de-redes-sociales-infografia-infographic-socialmedia/#comment-63058>
- VELÁZQUEZ Reyes, Luz María, 2012, "Violencia a través de las TIC en estudiantes de secundaria" en *Rayuela, Revista Iberoamericana*, año 3, núm. 6, Ednica IAP, México.
- VERA Noriega, José Ángel y Jesús Ernesto Valenzuela Medina, 2012, "El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones". En *Psicología & Sociedade*, vol. 24, núm. 2, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil.
- VERA Ortiz, Sergio Iván, 2000, "La filosofía del lenguaje en Wittgenstein y la cuestión del lenguaje privado". En *Ciencia Ergo Sum*, vol. 8, núm. 2, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca.
- VISION OF HUMANITY, 2014, *Índice de Paz Global 2014*. Disponible en: <http://www.visionofhumanity.org/#/page/indexes/global-peace-index>

- VOLARENTRELINEAS, 2016, *Bajo la misma estrella (John Green)*, Disponible en: <http://volarentrelineas.blogspot.mx/2013/07/frases-8-bajo-la-misma-estrella-john.html>
- WE ARE SOCIAL Y HOOTSUITE, 2018, *Tecnología Digital global en 2018*. Disponible en <https://www.slideshare.net/wearesocial/la-tecnologa-digital-en-mexico-en-2018>
- WINOCUR, Rosalía, 2009, *Robinson Crusoe ya tiene celular*, Siglo XXI, Ciudad de México.
- WINOCUR, Rosalía, 2012, "Transformaciones en el espacio público y privado. La intimidad de los jóvenes en las redes sociales". En Revista Telos, Cuaderno de Comunicación e innovación, Madrid. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012042611530001&idioma=es>
- WITHRINGTON, Esteban, 2000, "Wittgenstein y los cimientos del lenguaje", en *Elementos*, vol. 7, núm. 39, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, 1999, *Investigaciones filosóficas*, Ediciones Altaya, Barcelona.
- WITTGENSTEIN, Ludwig, (s/f) *Tractatus Logico-philosophicus*. Edición Electrónica de la Escuela de Filosofía Universidad ARCIS, Chile. Disponible en: http://www.ub.edu/procol/sites/default/files/Wittgenstein_Tractatus_logico_philosophicus.pdf
- WOOD, Andrew y Anne Marie Todd, 2005, "'Are We There Yet?': Searching for Springfield and The Simpsons' Rhetoric of Omnitopia". En *Critical Studies in Media Communication*, vol. 22, núm. 3, National Communication Association, Washington.
- YOUTUBE MX, 2016, *Bob Marley, su opinión sobre la marihuana*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uJV5PYe-TUM>

ZÁRATE, José Eduardo, 2001, *Los señores de la utopía*, El Colegio de Michoacán-CIESAS, México.

ZAVIA, Matías, 2015, *Una semana en la deep web. Esto es lo que me he encontrado*. Disponible en: <http://www.xataka.com/analisis/una-semana-en-la-deep-web-esto-es-lo-que-me-he-encontrado>

Anexo I:

**Países de América Latina
y El Caribe con programas
enfocados a la atención
del ciberacoso.**

País	Institución encargada del tema	Documentos y recomendaciones	Dirigido a	Liga	Leyes existentes o en proceso de aprobación	Cobertura de Internet según OEA	Suscriptores de banda ancha fija según OEA	Población según OEA
Anguilla	Ministry of Social Development					no disponible	no disponible	no disponible
Antigua y Barbuda	Minister of Education, Sports, Youth & Gender Affairs	ICT in Education Policy for Antigua and Barbuda	Profesores	http://www.ab.gov.ag/article_details.php?id=473&category=114	Las leyes de Antigua y Barbuda cubren una amplia gama de delitos que podrían ser cometidos contra un niño como resultado del uso de Internet.	59%	4.60%	88,000
Argentina	Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo	Internet segura. Redes sociales sin riesgos ni discriminación.	Padres y maestros	http://internet.inadi.gob.ar/wp-content/uploads/2011/12/internet-segura.pdf		55.80%	10.90%	41,350,000
Bahamas	The Ministry of Education, Science and Technology	Manual for public schools- safe schools	Padres y maestros	http://www.bahamaseducation.com/PDF/Downloads/Protocols/manualforstudents.pdf		no disponible	no disponible	no disponible
Barbados	Ministry of Education, Science, Technology and Innovation	En Barbados, ya existe una prohibición sobre el uso de los teléfonos celulares en las escuelas	Padres, maestros, estudiantes	http://barbadosadvocate.com/newsitem.asp?more=editorial&newsID=12667		73.30%	23.09%	276,000
Belize	Ministry of the public service, governance improvement, elections & boundaries and sports	ICT National Strategy	Padres, maestros, estudiantes	http://www.caribbeanelections.com/Docs/strategy/bz_strategy/bz_national_ict_strategy.pdf		25%	3.10%	340,000
Bolivia	Unidad de Equidad, Género y Generacional del Ministerio de Educación	Educa Bolivia	Docentes, estudiantes	http://www.educabolivia.bo/index.php/recursos/?opcion=com_content&view=article&id=3880:formando-grupos-de-padres-en-la-red&catid=23:escuela-y-comunidad&Itemid=101	Decreto Supremo 1302 de Erradicación de la Violencia en las Escuelas (2012)	34.20%	1.05%	10,517,000
Brasil	Ministério da Educação	Portal do professor. Cyberbullying: O amplificador virtual do bullying	Profesores	http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudolateral.html?idConteudo=930 http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0280.html		49.80%	9.20%	201,033,000
Chile	Enlaces del Ministerio de Educación	Internet Segura	Niños, padres, adolescentes, profesores	http://www.enlaces.cl/index.php?n=95	Ley General de Enseñanza para regular y prevenir la violencia escolar o bullying	61.40%	12.40%	16,841,000
Colombia	Comité de Convivencia Escolar/Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su Plan Vive Digital.	Ruta para la atención de situaciones de acoso escolar/Programa "En TIC confío"	Profesores/Jo venes, formadores, medios	http://www.mineducacion.gov.co/162/1/articulos-32244_archivo_pdf_ruta_atencion_sit uaciones_acoso.pdf http://www.enticconfio.gov.co/	Ley 1620 que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos y la prevención y mitigación de la violencia escolar (2013)	49%	8.20%	47,130,000
Costa Rica	Ministerio de Educación Pública	Protocolo específico para acoso, matonismo o bullying y el cyberbullying en los centros educativos de secundaria.	Alumnos, profesores, familias	http://www.mep.go.cr/sites/default/files/page/adjuntos/bullying.pdf	Proyecto de Ley especial para la protección de los derechos de la niñez y la adolescencia frente a la violencia y el delito en el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (2013)	47.50%	9.30%	4,667,000
Cuba	Ministerio de Educación/INFOMED Red de salud de Cuba	Suicidio por Bullying en el mundo podrá alcanzar niveles epidémicos en 2025	Nota informativa para el público en general	http://boletinialdia.sld.cu/aldia/2013/09/26/suicidio-por-bullying-en-el-mundo-podra-alcanzar-niveles-epidemicos-en-el-2025/		no disponible	no disponible	no disponible

Dominica	Ministry of Education and Human Resource Development	Radio Internet Sano	Alumnos, profesores, familias				55.20%	11.90%	71,000
República Dominicana	Instituto Dominicano de las Telecomunicaciones/Ministerio de Educación		Niños, niñas, adolescentes, docentes, autoridades escolares, padres y madres	http://www.internetsano.do/			45%	4.30%	9,745,000
Ecuador	Ministerio de Educación	Guía práctica para el abordaje del acoso escolar		http://inclusionsocial.presidencia.gob.ec/index.php?option=com_k2&view=item&id=1061:lanzan-caja-de-herramientas-para-educar-sobre-el-bullying-%C2%A1basta-de-bullying-no-te-que-des-callado	Ley Orgánica de Prevención, Control y Sanción del Acoso, Intimidación o Violencia en los Centros de Estudio de Ecuador	no disponible	no disponible	no disponible	
El Salvador	Secretaría de Inclusión Social/Ministerio de Educación	Basta de bullying, no te quedas callado (En coordinación con Visión Mundial, Plan, Cartoon Network, OEI). Piensa: es tu vida que navega.	Madres, padres y educadores	http://www.piensa.edu.sv/index.php/riesgos-en-internet			25.50%	3.80%	6,635,000
Granada	Ministry of Youth, Sports & Religious Affairs				Enmiendas al Proyecto de Ley de Delitos Electrónicos para proteger a los jóvenes del ciberbullying (2014)		42.00%	13.70%	103,000
Guatemala	Ministerio de Educación	Guía para la identificación y prevención del acoso escolar (bullying)	Maestros	http://www.mineduc.gob.gt/portal/contenidos/anuncios/informes_gestion_mineduc/documentos/guia_acoso_escolar_final.pdf			16%	1.80%	15,440,000
Guyana	Ministry of Education	Teaching Kids to Be Smart About Social Media. How Parents can help their kids who may be victims of cyberbullying.	Padres	http://www.education.gov.gy/web/index.php/parenting-tips/item/1169-teaching-kids-to-be-smart-about-social-media http://www.education.gov.gy/web/index.php/parenting-tips/item/1065-how-parents-can-help-their-kids-who-may-be-victims-of-cyberbullying			33%	3.70%	798,000
Haití	Ministère de l'Éducation Nationale et de la Formation Professionnelle						9.8%	N/A	10,671
Honduras	Secretaría de Estado en el Despacho de Educación	Basta de Bullying, no te quedas callado	Alumnos, profesores, familias	http://bibliotecaplan.org/?p=2631	Ley contra el acoso escolar o bullying (2014)	no disponible	no disponible	no disponible	
Jamaica	Ministry of Education	Safety and security in schools	Profesores		La comisión de la Ley de delitos cibernéticos propuso una enmienda para tipificar como delito el ciberbullying, y otros tipos de comunicación maliciosa en línea	47%	4.30%	2,715,000	

México	Secretaría de Educación Pública	La violencia escolar	Maestros, alumnos	http://www.acosoescolar.sep.gob.mx/es/acosoescolar/La_violencia_escolar	Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (2014)	38.40%	10.50%	118,419,000
Nicaragua	Consejería Escolar Ministerio de Educación (MINED)	Nicaragua educa	Padres	http://www.nicaraguaeduca.edu.ni/comunidad/escuelapadre/2399-los-videojuegos-diversion-que-requiere-orientacion		13.5%	1.7%	6,216,000
Panamá	Ministerio de Educación	Redes Sociales LDH	Alumnos, profesores, familias	http://www.educapanama.edu.pa/pagina/redes-sociales-ldh		45.2%	7.8%	3,605,000
Paraguay	Ministerio de Educación y Cultura	Manual didáctico para la Prevención e Intervención del Acoso Escolar	Maestros, alumnos	http://www.mec.gov.py/cms_v2/recursos/9728-manual-didactico-para-la-prevencion-e-intervencion-del-acoso-escolar	Ley No. 4633 Contra el acoso escolar (2012)	27%	1.2%	6,849,000
Perú	Ministerio de Educación y Defensoría del Pueblo	Programa "Si se ve" (Sistema Especializado sobre casos de Violencia Escolar)	Alumnos, profesores, familias	http://www.siseve.pe/	Ley 29719 (2011) Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas	38.2%	4.7%	30,476,000
Puerto Rico	Departamento de Educación de Puerto Rico	Programa de servicios interdisciplinarios para la convivencia escolar (SICE)	Profesores	http://www.de.gobierno.pr/101-servicios-de-ayuda-al-estudiante/2185-programa-de-estrategias-multidisciplinarias-en-prevencion-para-el-estudiante	Propuesta de modificaciones a la "Ley Orgánica del Departamento de Educación de Puerto Rico" (2010)	no disponible	no disponible	no disponible
Santa Lucía	Ministry of Health, Wellness, Human Services and Gender Relations					no disponible	no disponible	no disponible
San Kitts y Nevis	Ministry of Education	Tips for Internet Safety	Padres	http://www.moeskn.org/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=20&Itemid=164		79.4%	27.3%	55,000
San Vicente y las Granadinas	Ministry of Education	Say NO with TECH-GO	Estudiantes	http://www.education.gov.vc/index.php?option=com_content&view=article&id=285:the-ministry-of-education-is-taking-steps-to-ensure-that-information-and-communications-technology-is-not-used-to-harm-or-harass-persons&catid=35:news&Itemid=84		47.5%	12.5%	97,000

Surinam	Ministerie van Onderwijs en Volksontwikkeling								539,000
Trinidad y Tobago	Ministry of Education	Internet Safety	Estudiantes	http://moe.gov.tt/laptop_info/eCAL_internet_safety.pdf	Las molestias de cualquier tipo se sancionan con base en la Offences Against the Person (Amendment) (Harassment) Act, (2005).	34,7%	5,5%		1,344,000
Uruguay	Administración Nacional de Educación Pública	Uruguay Educa/Plan Ceibal	Profesores	http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=215239 http://www.ceibal.edu.uy/recursos/educaci%C3%B3n-mediay-superior/comunicaci%C3%B3n-y-tecnolog%C3%A1a/ArchivosAqui-no-se-admite-el-bullyingNpizzolanti http://www.mp.gub.ve/web/guest/denunciar?p_p_id=62_INSTANCE_9IKZ&p_p_state=maximized&_62_INSTANCE_9IKZ_struts.action=%2Fjournal_articulos%2Fview&_62_INSTANCE_9IKZ_groupid=101368&_62_INSTANCE_9IKZ_articleId=23952698&_62_INSTANCE_9IKZ_version=1.0	Protocolo de prevención, detección e intervención respecto al maltrato físico, psicológico o social y su aplicación en los centros educativos del país (2013)	55,1%	16,6%	3,297,000	
Venezuela	Ministerio Público	Bullying: violencia en las escuelas	Padres y profesores			44,1%	6,7%	29,760,000	
*De los 35 países considerados, 29 (es decir, 82,8 por ciento) incluyen programas de prevención del cyberbullying en los sitios oficiales de sus respectivos ministerios de educación o de los organismos que se encargan del asunto.									
*42,8 por ciento de los países de América Latina y el Caribe considerados tienen o están en proceso de contar con "leyes antibullying" que incluyen al cyberbullying en la categoría.									
*Con base en la información disponible, la cobertura de Internet de 28 países de América Latina y el Caribe es 43,25 por ciento. (223 millones 649 mil 219 personas).									
*Con base en la información disponible, hay 8,34 por ciento de suscriptores de banda ancha fija en la población de 28 países de América Latina y el Caribe. (43 millones 126 mil 808 personas).									
*El total de la población considerada (28 países de América Latina y el Caribe) es 517 millones 108 mil 021.									

Anexo II:

**Organizaciones
No Gubernamentales de
América Latina y El Caribe
enfocadas en la
prevención
del ciberacoso.**

País	Nombre de la Asociación	Liga en Internet
Anguilla		
Antigua y Barbuda		
Argentina	Protectora: Campaña contra el Ciberbullying o acoso por internet a menores	http://www.protectora.org.ar/redes-sociales-informatica/protectora-campana-contra-el-ciberbullying-o-acoso-por-internet-a-menores/2482/
Argentina	Argentina Cibersegura	https://www.argentinacibersegura.org/argentina-cibersegura.php
Argentina	Centro de Investigaciones del Desarrollo Psiconeurológico (CIDEP)	http://www.grupocidep.org/
Bahamas	The Bahamas Union of Teachers (BUT), Parent Teachers Associations (PTAs)	http://www.bahamaseducation.com/PDF/Downloads/Protocols/manualforstudents.pdf
Barbados	Caribbean Child Online Protection	http://www.caribbeanpsc.com/#child-online-protection/c2115
Belice	Belize Youth Support Network	http://www.belizeyouthsupport.org.uk/
Bolivia	Asociación Voces vitales	http://elbullyingenlasredessociales.blogspot.mx/2010/11/si-eres-molestado-denuncia.html
Brasil	Rede Romano de Educação	http://sinepecontraobullying.blogspot.mx/p/dia-da-solidariedade.html
Brasil	Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e Adolescência (Abrapia)	http://revistaescola.abril.com.br/formacao/bullying-cyberbullying-610531.shtml
Brasil	Fundação Getulio Vargas	http://blocoalfabetizador.blogspot.mx/2012/04/cyberbullying.html
Chile	Asociación Chilena de Usuarios de Internet	http://www.internautachile.cl/
Chile	Fundación Pro Bono	http://www.probono.cl/documentos/documentos/mannual%20bullying.pdf
Chile	Microsoft, Educar Chile, Fundación País Digital, Servicio Nacional de Menores (Sename), Ministerio Público y la firma de telecomunicaciones VTR	http://www.microsoft.com/es-xl/responsabilidadsocial/navegaprotegidomexico/protegeatushijos/violenciaenlinea/violenciaenlinea.aspx
Colombia	Programa de Alfabetización Digital Mediática para la ciudadanía PADM	http://www.serdigital.cl/2011/07/20/peligros-en-la-red-el-ciberbullying/#
Colombia	Red Pa paz	http://redpapaz.org/intimidacion/index.php/quienes-están-involucrados
Colombia	SOS Fundación Bullying Colombia	https://www.facebook.com/pages/SOS-Fundación-C3%B3n-Bullying-Colombia/149721148373188?sk=info
Colombia	Fundación Presencia	http://www.dda.deliberating.org/index.php?option=com_content&view=article&id=65%3Acyberbullying&catid=35%3Acyberbullying&Itemid=37&lang=en

Costa Rica	Grupo Stop Bullying Costa Rica	https://www.facebook.com/STOPBULLYINGCR/info
Costa Rica	Prevención del Bullying en Costa Rica	https://www.facebook.com/PrevencionBullyingCostaRica
Cuba		
Dominica		
República Dominicana	Plan Internacional República Dominicana	http://plan-international.org/aprendersinmiedo/files-es/learn-without-fear-global-campaign-report-spanish
Ecuador	Fundación Reina de Quito	https://www.youtube.com/watch?v=b-kh-m5FKTU
Ecuador	Universidad San Francisco de Quito	http://www.dda.deliberating.org/index.php?option=com_content&view=article&id=65%3Acyberbullying&catid=35%3Acyberbullying&Itemid=37&lang=en
El Salvador	Emprendurismo Digital	http://www.niniatechmagazine.com/cyber-bullying-ataque-en-las-tic/
Granada		
Guatemala	Guatemala Educación Bullying	https://sites.google.com/site/guatemalaeeducacionbullying/cyber-bullying/-que-es-cyber-bullying
Guyana		
Haití		
Honduras	Plan Internacional Honduras	http://www.bastadebullying.com/?utm_content=bufferabc14&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer
Jamaica		
México	Universidad LaSalle	http://www.dda.deliberating.org/index.php?option=com_content&view=article&id=65%3Acyberbullying&catid=35%3Acyberbullying&Itemid=37&lang=en
México	Alianza por la Seguridad en Internet (ASI)	http://asi-mexico.org/joomlaspan/index.php?option=com_content&view=article&id=72&Itemid=67
México	Banamex, Bancomer, Prodigy MSN, la Asociación Mexicana de Internet, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos, la Confederación Revolucionaria de Obreros y Campesinos, la Secretaría de Comunicaciones y Transportes, el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP), el Instituto Municipal de la Familia de San Pedro Garza, el Ayuntamiento de Puebla y el DIF Veracruz	http://www.microsoft.com/es-xl/responsabilidadsocial/navegaprotegidedomexico/protegeatushijos/violenciaenlinea/violenciaenlinea.aspx

Nicaragua	Universidad Centroamericana (UCA)	http://www.uca.edu.ni/index.php/19-publicaciones/contenido-boletin-campus/216-campana-en-prevencion-del-bullying
Panamá	Panamá libre de Bullying	https://www.facebook.com/pages/Panamá-Libre-de-Bullying/1446432432243539?sk=info
Paraguay	Plan Paraguay. No te quedes callado. ¡Basta de bullying!	https://www.facebook.com/planpy
Perú	Ciberbullying Perú	https://www.facebook.com/ciberbullying.peru
Perú	Asociación Educativa y Cultural Educritica	http://www.dda.deliberating.org/index.php?option=com_content&view=article&id=65%3Acyberbullying&catid=35%3Acyberbullying&Itemid=37&lang=en
Perú	Confederación de Adolescencia y Juventud de Iberoamérica	http://www.codajic.org/node/1167
Puerto Rico	Cyberbullying Puerto Rico	https://cyberbullyingpr.wordpress.com/
Puerto Rico	Puerto Rico Stop Bullying Association, Inc	http://www.prstopbullying.org/
Santa Lucía	San Kitts and Nevis Operation Future	http://www.sknoperationfuture.com/164823.html
San Kitts y Nevis	San Kitts and Nevis Operation Future	http://www.sknoperationfuture.com/164823.html
San Vicente y las Granadinas		
Surinam	Red Latinoamericana de Portales Educativos (Relpe)	http://www.relpe.org/tag/cyberbullying/
Trinidad y Tobago	National Parent Teachers' Association	http://www.guardian.co.tt/news/2011/06/27/cyber-bullying-rise-nation-s-schools
Uruguay		
Venezuela		
Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Haití, Honduras, México, Nicaragua y Perú	World Vision	http://www.wvi.org/es/antibullying
*Se encontraron 52 organizaciones no gubernamentales que desarrollan campañas en 24 de los 35 países de América Latina y el Caribe		